SEPTIEMBRE 1992 Nº 5

LOS super juegos

ALIEN 3 INVADE LAS CONSOLAS

225 pesetas



- MAPAS DE INDIANA Y BUGS BUNNY
- LEWIS Y NICKLAUS EN TU ORDENADOR
- MAS TRUCOS Y CONSEJOS TRAS LAS VACACIONES
- AHORRA HASTA MIL PESETAS CON NUESTRA REVISTA



La Consola de 16 Bits

NO HAY NADA

MEGA

¿Qué te parece?.
Todos los Consoleros del mundo se han puesto de acuerdo al elegir la tan deseadísima Consola de 16 Bits.
Convertirse en la más vendida del mundo es toda

Unitros

Más Vendida del Mundo

MAS GRANDE

DRIVE

una demostración de fuerza respaldada por la tecnología más avanzada, y la garantía de una sensación de futuro que muy pronto llegará con el MEGA-CD.
¡Apuesta por ella!. .....Ganarás algo grande.

SEGA



Más de 300 juegos

NO HAY NADA C

MEGA

Y AHORA JUEGOS DESDE 3.490 PTS.+ IVA



Unitros



s te están Retando

ON MAS JUEGOS

DRIVE

Todas las posibilidades que se te ocurran para probarte a ti mismo.
Y además con un sencillo Convertidor, los juegos de la MASTER SYSTEM, hermana pequeña de "LA MAQUINA", también te esperan para el combate.
Una lucha que puede desarrollarse en cualquier terreno: Aventuras, Deportes, Marcianos, Simuladores,... y ARCADE profesional entre otros.
¿Te asusta?. ¿Son demasiados para ti ?.

No es posible. Si eres un auténtico Consolero te crecerás ante cualquier dificultad. Incluso ante la más grande.
¡ Acepta el reto !.

SEGA



NO HAY UN PRECIO MEGA

Una ocasión de oro para conseguir lo más grande en consolas de 16 Bits. Toda una MEGA DRIVE. Por tan sólo 17.600 pts. + IVA, te harás con "LA MAQUINA" profesional más vendida del mundo.
Un privilegio sólo para los elegidos.



¿QUIEN DA MAS?

SEGA te lo da con el MEGA
2 CONTROL PAD y 4 juegos.
¿No es para alucinar?.

24.690 PTS + I.V.

Unitros

600 PTS. +I.V.A.

MAS ALUCINANTE

DRIVE

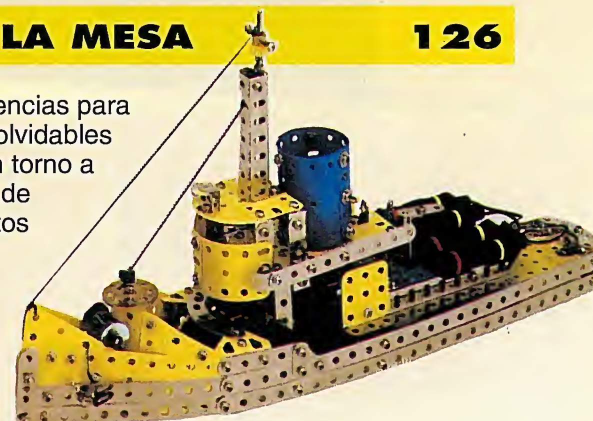
Has de ser un auténtico consolero para marcar las diferencias con una tecnología que te ofrece una definición perfecta, un sonido estéreo de increíble calidad con la posibilidad de conectar unos auriculares, ...y muchas más prestaciones.

PACK compuesto por una MEGA DRIVE,

SEGA

SUMARIO

Nº 5 - SEPTIEMBRE - 1992 - 225 ptas



LOS **super** juegos DEL MES

Septiembre 1992. Núm. 5

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada y póster), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José María Sotillos**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Publicidad Madrid: Mar Lumbreras
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



DESCUBRIMOS TU MUNDO

Este mes no nos podemos quejar, porque tenemos héroes a discreción. Será difícil reunir en el futuro a personajes tan competitivos, capaces de enfrentarse con éxito a cualquier situación, como Terminator, Indiana Jones, la suboficial Ripley –**ALIEN 3**–, Peter Pan, el detective John Mclane –**DIE HARD**–, Dick Tracy, Bugs Bunny, Wonder Boy y los especialistas del *pressing catch* pertenecientes a la WWF.
No se trata de ninguna convención. Simplemente, en SUPER JUEGOS, nos esforzamos mes a mes por darte lo mejor, y para ello pretendemos hacerte fácil lo difícil y reunir los títulos más atractivos en consolas y ordenador para que obtengas los mejores resultados.
En septiembre la estrella es **ALIEN 3**. El estreno de la película -cuyo póster acompaña a este número- coincide con el lanzamiento del videojuego donde Ripley ha de liberar a los prisioneros del monstruo estelar mientras elimina, uno a uno, a todos los extraterrestres enemigos.
La misma consola ***Sega*** revive las aventuras de **TERMINATOR**.
En ordenadores destacan los juegos deportivos con la presencia de **JACK NICKLAUS**, programa de golf en el que podemos diseñar campos, y **CARL LEWIS**, con El Hijo del Viento practicando una serie de especialidades atléticas que siempre han tenido por nuestra parte una aceptación mayoritaria.
También hemos procurado darte la mayor ventaja posible. Aparte de nuestras secciones de trucos y consejos, facilitamos los mapas de **BUGS BUNNY** para la ***NES*** y de **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** para ordenador. Con este último queremos complacer a los muchos lectores que se han interesado por el juego, solicitándonos, mediante cartas y llamadas telefónicas, la forma de terminarlo.
A partir de este mes, SUPER JUEGOS presta más atención a otras secciones, con objeto de que todos los lectores tengáis una idea más global de todo lo que pueda interesaros. Desde ahora encontrarás más información de música -**Michael Jackson** te sorprenderá en septiembre-, cine y vídeo, aparte de la actualidad en televisión y Tu Mundo, una novedad en la revista que, seguramente, os hará disfrutar.
Me gustaría que escribierais para contarme qué os parecen todas estas incorporaciones. Vuestra opinión es importante y decisiva.

Super Joy



Continúa el campeonato de Scalextric

A partir del presente mes, y hasta final de año, se celebrarán las cinco últimas pruebas de las doce de que consta el VII Campeonato Nacional Scalextric y I Todo Terreno patrocinado por la compañía **Tetra Pak**, que fabrica, entre otros productos, el popular ***Tetra Brik***. La gran final se disputará entre los participantes con mayor puntuación en las diferentes categorías el próximo mes de diciembre en Barcelona.



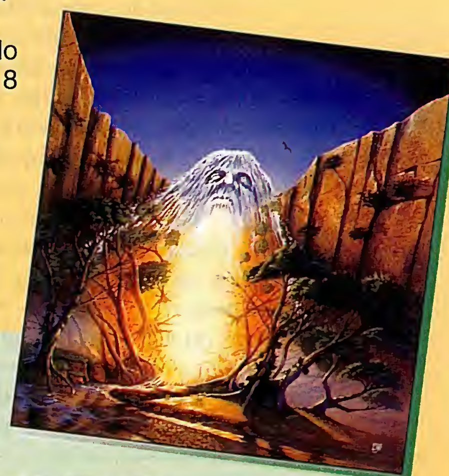
Durante todo este año se celebrará el Campeonato Nacional Scalextric patrocinado por Tetra Pak.



Atari entra en la guerra de precios que comenzarán otros fabricantes de consolas.

Baja la Lynx

Si todavía no tienes portátil, ahora existe una buena oportunidad para adquirirla y aprovecharse de la gran bajada de precios que ha experimentado la consola con sistema ***Lynx*** de **Atari**. Según ha informado Mail Soft, esta portátil de 8 bits, monitor de ***LC*** en color y alimentación por pilas o red mediante adaptador de corriente, pasará a costar de 17.900 a 11.900 ptas.

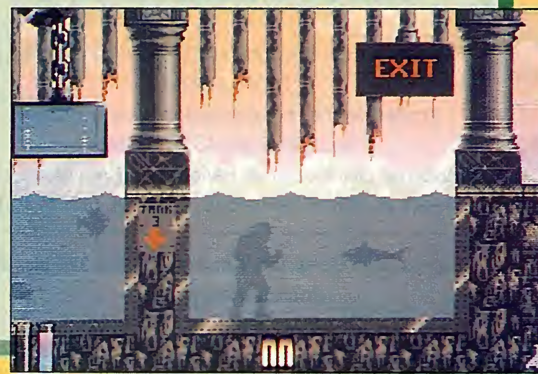


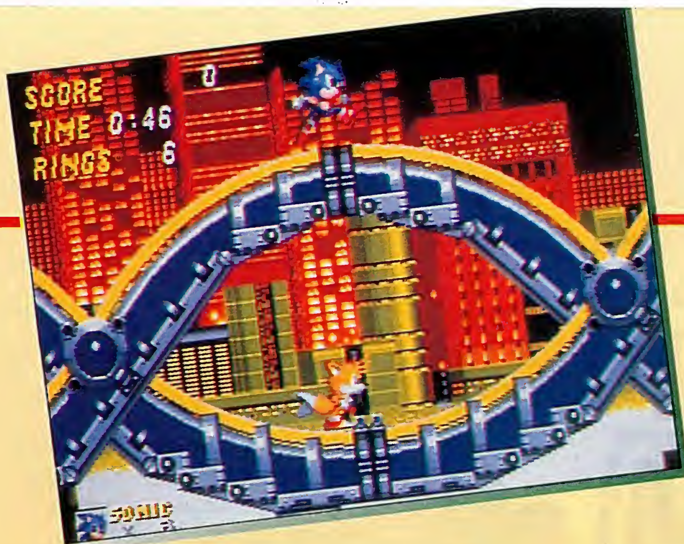
Novedades Psygnosis

La mayoría de los juegos que **Psygnosis** lanzará la presente temporada serán versiones para ***Amiga*** de programas tales como AIR SUPPORT, RED ZONE, CYTRON, ARMOUR-GEDDON II, WALKER, F14/18 y la continuación del famoso SHADOW OF THE BEAST, es decir, su tercera parte, que incluye siete temas musicales, 2Mb de gráficos, ocho planos scroll, puzzles y cuatro niveles. Entre los lanzamientos para ***PC*** destacan ARMOUR GEDDON y DUNGEON MASTER.









Sonic 2 presenta grandes diferencias en las versiones para las distintas consolas Sega.

En septiembre, Sonic 2

Sonic contará con un nuevo compañero en la segunda versión del juego que ha sido presentada en Gran Bretaña. El coste de la producción de los anuncios es de 200 millones de pesetas, y estará disponible en nuestro país para las tres consolas de **Sega** el próximo día 24 de noviembre. Las versiones para cada sistema presentan grandes diferencias entre sí, y sólo en ***Mega Drive*** pueden participar dos jugadores simultáneamente, además de ser el primer programa que presenta *overscan* (448 líneas horizontales) en esta consola.



BAZAR



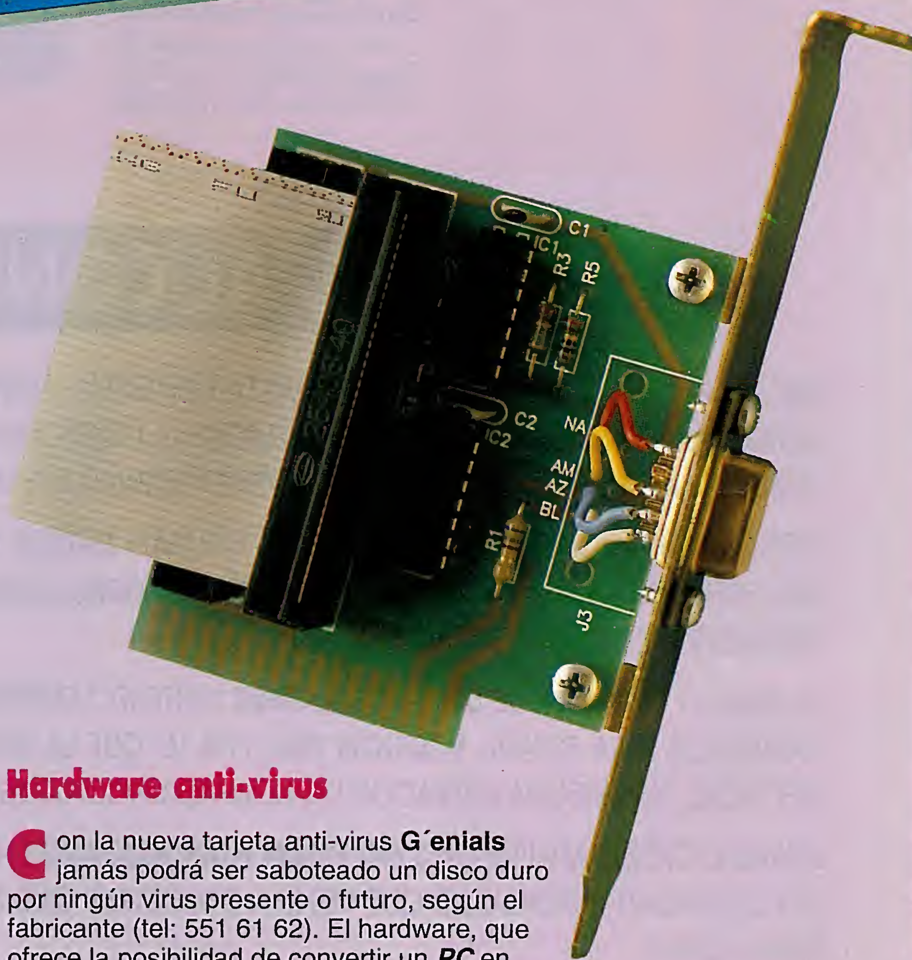
Todos los códigos Mega Drive

Action Replay PRO es un cartucho diseñado para la consola ***Mega Drive*** que incorpora dos niveles para que saques todo el potencial de tu consola **Sega** de 16 bits. El primero permite códigos para conseguir vidas infinitas, más energía, etc... El segundo es el *Trainer*, que sirve para encontrar los códigos de todos los juegos habidos y por haber. El accesorio estará disponible en el mercado este mes. Su precio ronda las 11.000 ptas.

Programador para la NES

Ahora ya se puede sacar más partido a los cartuchos de la consola ***NES*** y cambiar algunas de las características de los videojuegos, con el original potenciador **Game Genie** que comercializa la firma ***Famosa***. Conectado entre el cartucho y la consola, es capaz de diseñar su propia carátula en pantalla, introducir hasta tres códigos al mismo tiempo y conseguir vidas infinitas, además de ofrecer otras muchas posibilidades.





Hardware anti-virus

Con la nueva tarjeta anti-virus **G´enials** jamás podrá ser saboteado un disco duro por ningún virus presente o futuro, según el fabricante (tel: 551 61 62). El hardware, que ofrece la posibilidad de convertir un ***PC*** en una consola de juegos, separa claramente el área de trabajo del ocio, tiene una garantía de 50 meses y está diseñado para compatibles ***AT*** que integren disco duro tipo ***IDE***. Su precio es de 11.450 ptas.



Batería interior

El nuevo *Power Clip* integra la única batería existente en el mercado que se puede instalar dentro del compartimento de las pilas de la portátil ***Game Boy***. Además, el paquete incluye el transformador de carga, que puede alimentar también la consola directamente de la red.
El precio de lanzamiento está en torno a las 3.000 ptas.

Fantastick para Super Nintendo

Hasta doce disparos por segundo puede efectuar de forma automática el nuevo **Fantastick** sin ni tan siquiera pulsar los botones de fuego. Este joystick de nueva generación, diseñado especialmente para la ***Super Nintendo***, integra *stick* con control de ocho direcciones, interruptor de acción lenta y botones extras de disparo que añaden flexibilidad al juego. Su precio es de 4.900 ptas.





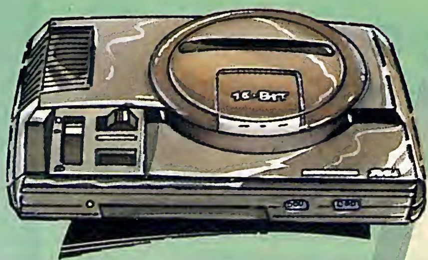
Guárdala bien

Usar bien una consola es tan importante como cuidarla y guardarla correctamente, como hace el nuevo estuche rígido con diseño *High Tech*, que permite colocar los principales accesorios de la ***Game Boy***. Existen dos modelos, el pequeño se puede adquirir por 1.700 ptas. y el de mayor tamaño cuesta 2.225 ptas. Por último, el modelo Lujo guarda el *Night Sight*, el cargador, la batería, 8 pilas, además de los auriculares, el cordón de alimentación y los manuales.
Su precio es de 2.995 ptas.

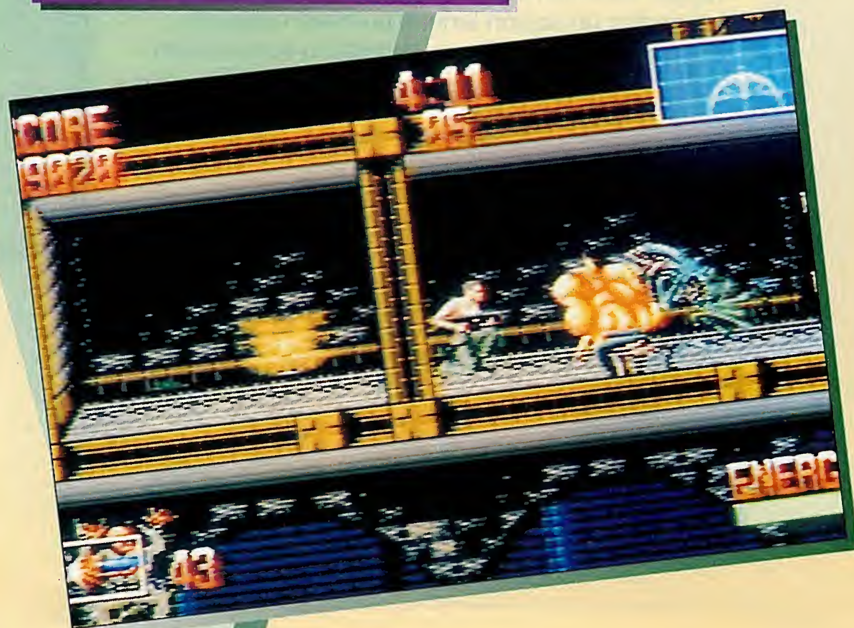
Antes que nadie

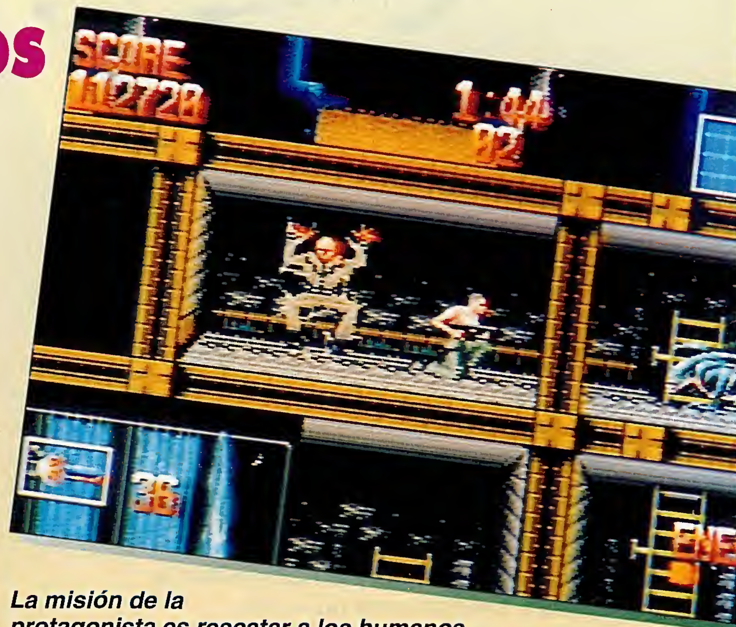
ALIEN 3

Nadie puede oir tus gritos



Mega Drive: arcade aventura





La misión de la protagonista es rescatar a los humanos que han sido capturados por los alienígenas para implantarles un embrión.

Con la aparición de la tercera película de esta serie, llega hasta nosotros el juego de mismo título, en el que desempeñamos el papel de la protagonista del film, Ripley, con la misión de rescatar a los humanos de la amenaza alienígena por un sinfín de dependencias y tubos de respiración.

Esta fantástica aventura de ciencia-ficción está centrada en una inmensa nave o colonia espacial, que recuerda perfectamente a cualquiera de las películas que llevan este título. La acción se desarrolla por todas las dependencias, e incluso, como ocurre en la pantalla grande, hay que visitar los conductos del aire, que se hallan repletos de viscosos seres, con una única diferencia: si un alien explota cerca de nosotros, su sangre –ácido corrosivo, como pueden recordar aquellos que hayan tenido oportunidad de ver alguna de las películas–, no provocará ningún daño en nuestro cuerpo.

El rescate de los humanos

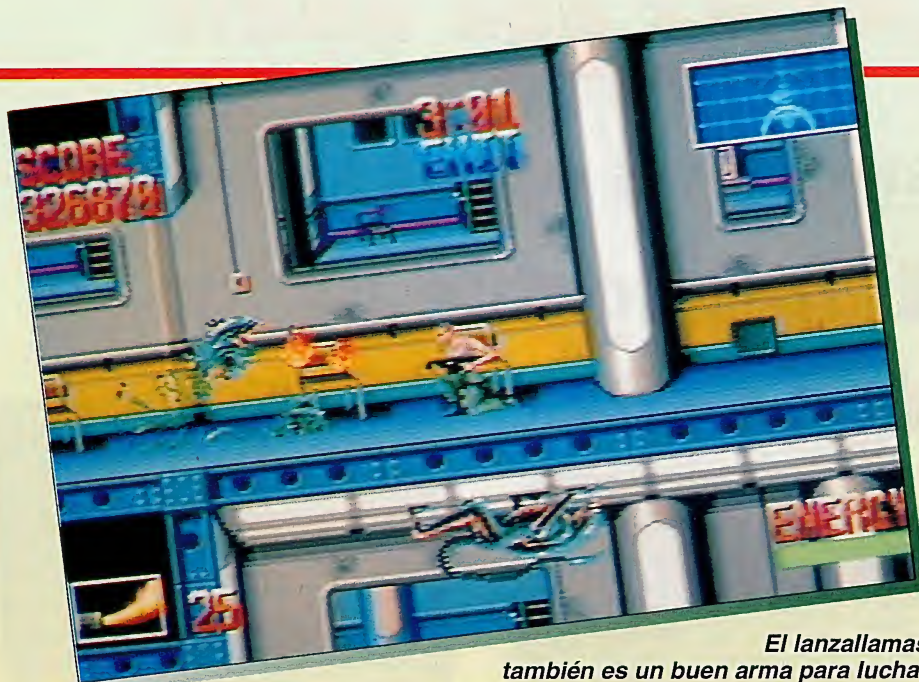
Los aliens necesitan humanos en su fase de reproducción. Para ello, un ser repugnante que sale de los huevos que pone la madre se agarra firmemente en la cara de un humano para, de esta manera, dejar implantado en el interior del cuerpo un embrión que, transcurrido un tiempo, sale al exterior por el estómago de la víctima.



La principal misión de Ripley es rescatar a todos los humanos para después encontrar la salida, todo ello en un período fijado de tiempo.

La cantidad de humanos que hay que rescatar y el tiempo para la misión serán diferentes en cada una de las fases del juego.

No hay que desesperar si la primera vez que se juega no se consigue terminar el primer nivel, ya que no es un juego fácil, aunque tampoco difícil en exceso. Para saber en dónde están los humanos que debemos rescatar, al finalizar el tiempo, el juego muestra la localización de cada uno, así como su desagradable muerte. Una vez visto esto,



El lanzallamas también es un buen arma para luchar contra los aliens y así reservar el bazooka para momentos más peligrosos.

Para sacar ventaja

Utiliza siempre que puedas el bazooka, menos en los conductos de aire, donde son más útiles las granadas, al lanzarlas cerca de un escalera o al bajar por la misma.
Suele ser muy efectivo dejarse caer por las rampas, aunque a veces se pierda algo de energía.
Después de pasar el nivel 3, sólo hay que matar un gran alien. Para ello, utiliza el bazooka cuando esté lejos, y, cuando esté muy cerca, dispara el fusil, ya que le alcanzará muchas más veces en un breve espacio de tiempo.

Un gran juego que hará revivir las mejores y más desagradables escenas de cualquiera de los films del mismo nombre

empezaremos de nuevo con la opción que permite continuar en el nivel en el cual nos encontrábamos, hasta un total de nueve veces.

El armamento de Ripley

Durante la búsqueda de la salida y el salvamento de los humanos, Ripley encontrará en su camino, como es natural, una gran cantidad de seres alienígenas a los que debe destruir sin ninguna vacilación, ya que, si uno de estos seres alcanza a la protagonista del juego y del film, causará una reducción en la barra de energía, con la consiguiente pérdida de la partida, cuando esta barra esté terminada.
Para luchar contra los aliens, Ripley cuenta con cuatro tipos de armas diferentes: Un fusil-ametralladora de balas normales, un lanzallamas, granadas de mano y un bazooka. Esta última es el arma más efectiva, ya que con un sólo disparo el alien explota sin ocasionar ningún problema, y no como ocurre con el fusil o el lanzallamas, que deben hacer blanco más de una vez. Las granadas son bastante útiles en los conductos de aire.
Pero la munición va agotándose, y la debemos encontrar por diferentes lugares. La hallaremos diseminada por pasillos, así como en unas cajas con una cruz roja que repondrán algo de la energía perdida.
El juego cuenta con unos gráficos de gran calidad, y esto queda patente durante el desarrollo del mismo, pero la animación del personaje principal no es tan buena como la de los aliens o la de las crías de los mismos al salir de los huevos. La banda sonora está también muy cuidada y hace que uno se meta perfectamente en la situación y desarrollo del programa.

ANTONIO J. MARTINEZ



Los conductos de aire enlazan las distintas estancias de cada nivel. En ellos también hay enemigos que impiden que avancemos.

ALIEN 3

Interés:	89
Dificultad:	80
Gráficos:	87
Originalidad:	84
Sonido:	82
Total:	84,4

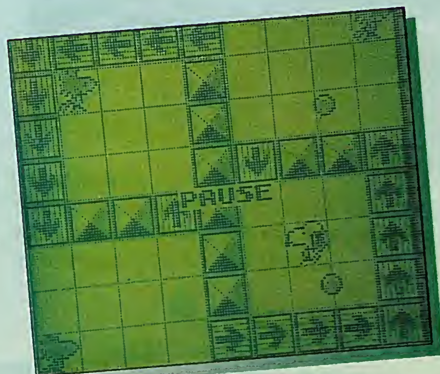
Antes que nadie



SNOOPY'S MAGIC SHOW

El infatigable amigo de Carlitos

Game Boy: arcade-reflexión





Ultimamente están de moda los juegos de reflexión en la pequeña ***Game Boy.*** En esta ocasión debes acompañar a Snoopy, el perrito creado por el dibujante Schulz, por un mundo plagado de sorpresas.

El objetivo del juego consiste en recoger a Emilio y sus compañeros (los pájaros amigos de Snoopy), recorriendo todas las pantallas antes de que finalice el límite de tiempo. Como únicos enemigos, tienes a unas peligrosas bolas que avanzan rebotando por las paredes y muros. Su número varía en cada pantalla.



Al recoger la P, Snoopy goza de unos instantes de inmunidad frente a las enloquecidas bolas.

En su camino, Snoopy encuentra escondidos en los muros diversos objetos. Estos pueden ser de dos tipos: de pantalla y de ayuda. Entre los primeros, se encuentran bloques móviles, otros que se destruyen, transportadores y baldosas de una sola dirección.

Para encontrar los objetos de ayuda, Snoopy debe usar el botón A al lado de los ladrillos con un rombo en el centro. Aparecerán ciertos iconos como vidas extra, las P, inmunidad o relojes que detienen el tiempo. El juego cuenta con unos gráficos muy simples, pero la animación del personaje protagonista está muy lograda. Cada cierto número de pantallas, aparecen gráficos de calidad con la imagen del inseparable compañero de Carlitos subido en su inconfundible caseta.

El cartucho destaca especialmente en el apartado sonoro, que cuenta con melodías realmente conseguidas, que acompañan durante toda la partida.

El juego está recomendado para los más pequeños de la casa, ya que su nivel de dificultad no es muy alto, aunque varía según se avanza por las pantallas.

ANTONIO GREPPI

Para sacar ventaja

Usa la pausa al comienzo de cada pantalla para estudiar los movimientos correctos. Busca en los bloques con el botón A: puedes encontrar caminos y sorpresas que te den la solución.

Para avanzar más rápidamente, usa estos códigos:
4N44 (nivel 5)
C01X (nivel 15)
VZY4 (nivel 20)



SNOOPY'S MAGIC SHOW

Interés:	83
Dificultad:	67
Gráficos:	76
Originalidad:	71
Sonido:	79
Total:	**75,2**

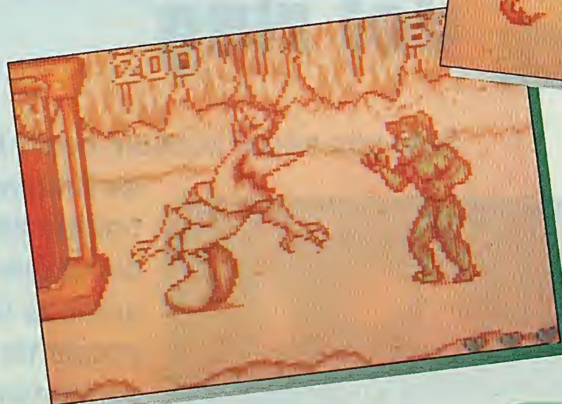
Antes que nadie



Lynx: arcade

KUNG FOOD

Terror en la cocina



Utilizar tus nociones de karate es imprescindible para limpiar la cocina de los alimentos mutantes, especialmente de las voraces salchichas asesinas.

De todos los lugares de la casa, la cocina es uno de los más agradables. Sin embargo, después de introducir un compuesto químico en la nevera, éste reaccionó y ha convertido la comida en un poderoso ejército de mutantes.
Además, has quedado reducido a un pequeño hombre de color verde. La misión consiste en destrozar, antes de que sea demasiado tarde, todos esos alimentos que intentan conquistar el mundo.
Para llegar a buen puerto debes utilizar tus nociones de karate y así destruir los helados, zanahorias, tomates y demás frutas asesinas. Si lo consigues, alcanzarás el jardín donde podrás lavarte y eliminar el compuesto que ha reducido tu tamaño. Pero debes tener cuidado hasta llegar allí, ya que si agotas tu barra de energía habrás muerto, y sólo tienes tres oportunidades. Por otro lado, como ayuda a tu misión, encontrarás a lo largo del camino bolas energéticas de cuatro tipos diferentes: energía, vida extra, fuerza de puñetazo e invencibilidad.
En cuanto al diseño del cartucho, son destacables los gráficos –de los mejores que se han visto para *Lynx*– y el sonido, bastante bien elaborado y, sobre todo, efectivo. Por último, recuerda que la cocina no siempre es un lugar seguro, y que algún día tu nevera puede traicionarte.

CARLOS YUSTE



Entre fase y fase hay que destruir al jefe de los mutantes, más poderoso que sus sicarios.



Para sacar ventaja

Cuando una columna de vegetales se dirija hacia ti, deja pulsado el botón A y el control hacia abajo. Con ello destruirás a todo el grupo.
Si tus enemigos salen de una bolsa o de una caja, destrúyelas. De lo contrario, te verás rodeado.
No te comas todas las bolas de energía que te encuentres, ya que a lo largo de la pelea te pueden hacer falta.

KUNG FOOD

Interés:	78
Dificultad:	64
Gráficos:	82
Originalidad:	73
Sonido:	70
Total:	73,4

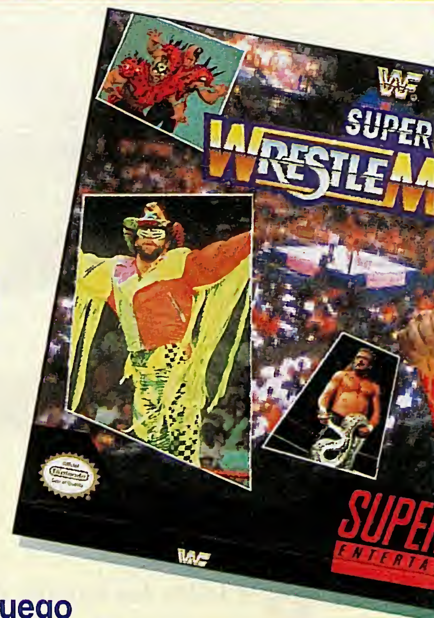
En pantalla



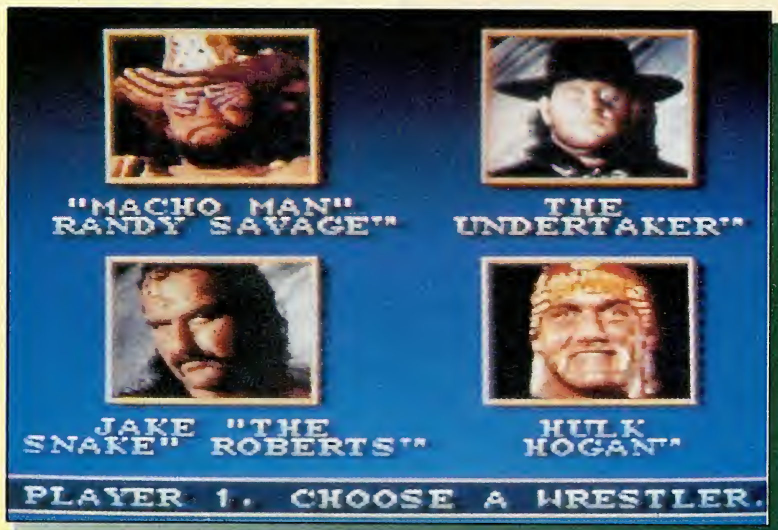
Super Nintendo: deportivo

WF SUPER WRESTLE MANIA

Los superhéroes del ring



Sólo una súper consola como la grande de Nintendo ha podido elaborar un juego como éste. La acción imparable, los gráficos inmejorables y el sonido excelente hacen del juego que comentamos una envidiable manera de pasar el rato.





El cartucho se basa en el famoso deporte de lucha libre americana. En principio, puede parecer un deporte violento, pero si tenemos en cuenta que los luchadores nunca se golpean, y que más que deportistas son actores, se habrán disipado todas nuestras dudas.

Los protagonistas de esta aventura son archiconocidos: Macho Man, Hulk Hogan, Ted Dibiase —"El Hombre del Millón de Dólares"—, Sid Justice, Jake Roberts —"El Serpiente"—, Hawk —"El Animal"— y el tétrico "Enterrador". Con este reparto, el espectáculo está casi asegurado.

Las más brillantes estrellas del wrestling se dan cita en este juego para Super Nintendo, aunque se echa en falta a gente como "El Ultimo Guerrero" o "Estaca Dugan".



En esta escena de lucha por parejas, Hulk Hogan y Jake ,"El Serpiente", dan su merecido a Sid Justice y al "Enterrador".

En cuanto a las opciones del juego, son bastante amplias. La principal es la de dos jugadores o un jugador contra la consola. Las modalidades de juego son tres: uno contra uno, equipo contra equipo y las series de supervivencia, donde varios luchadores deben pelear contra otros tantos hasta que haya un solo ganador.

Entre las doce cuerdas

Lo realmente importante de un programa de este tipo es el movimiento. Este cartucho hace uso de una serie



Los luchadores deben ser cuidadosos con las salidas del ring, ya que, si no regresan transcurridos diez segundos, serán descalificados.

Un programa con digitalizaciones reales, de gráficos y sonido casi perfectos, especial para los amantes de la lucha libre

de golpes, por todos conocidos, en los que se basa el *wrestling*. Entre ellos está el súplex dorsal, el cabezazo, los puñetazos, las patadas, etc. Es destacable que en el desarrollo de los golpes se ha utilizado gran número de imágenes, por lo que el resultado final es espectacular.

Lucha de titanes

Desde el principio, el juego cautiva. La presentación es absolutamente perfecta, y la elección de los jugadores, grandiosa, ya que se han utilizado digitalizaciones de los protagonistas reales. Además, al elegir cada personaje suena una música distinta, lo que demuestra que éste ha sido un programa realmente cuidado a la hora de su elaboración, y que se ha tenido en cuenta hasta el más mínimo detalle.



A veces, las cosas van mal para ambos contrincantes. Este es el caso de "Animal" contra Randy Savage: después de un intercambio de golpes los dos quedan fuera de juego.

Para sacar ventaja

La mejor defensa es un buen ataque. Intenta minar la fuerza de tu enemigo con pequeños golpes y no intentes tumbarle de una sola vez, ya que esto será contraproducente.

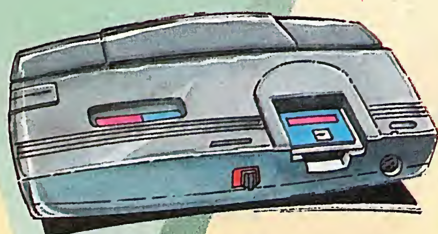
Durante el juego, los gráficos no desmejoran ni un ápice a los anteriores, y el sonido es realmente ejemplar. Además, se han añadido *samplings* para dar un mayor realismo a los golpes.

CARLOS YUSTE



WF SUPER WRESTLE	
Interés:	92
Dificultad:	94
Gráficos:	95
Originalidad:	89
Sonido:	95
Total:	93,0

En pantalla



Turbografx: arcade-acción



Los reptiles galácticos representan uno de los mayores atractivos de este programa. Salir de estas trampas mortíferas (izquierda) requiere habilidad y cierta dosis de paciencia.

R-TYPE

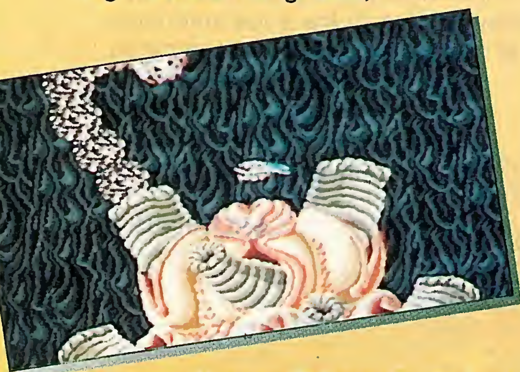
El temor de los mutantes

El espacio exterior tiene cabida para muchos enfrentamientos armados y, además, la imaginación no tiene por qué agotarse. **R-TYPE** entra directamente en el saco sin fondo de los juegos de scroll -en este caso lateral- donde se debe eliminar a todo aquello que se mueva, y con mayor motivo aún si, además de desplazarse, dispara.

El planeta de extraño nombre que da título al juego cuenta con toda una colección de mutantes encabezados por Bydo, quien, al frente de su zoológico de alienígenas, tiene como objetivo prioritario el dominio del Universo. Para combatirlo, además del R-9, el minúsculo ingenio que controlamos, disponemos de seis opciones que mejoran nuestro rendimiento y que se consiguen al eliminar una especie de robots escafándricos. Las posibilidades abarcan desde rayos láser hasta un notable incremento de la velocidad.

R-TYPE es un juego líder en todos los sistemas disponibles hasta el momento. Le ayuda su amplia gama de objetos en pantalla y la rapidez del juego que, en el caso de la ***Turbografx***, adquiere cotas insospechadas. Resulta brillante en muchas ocasiones, especialmente cuando aparece una enorme serpiente a la que debemos combatir con mucha habilidad.

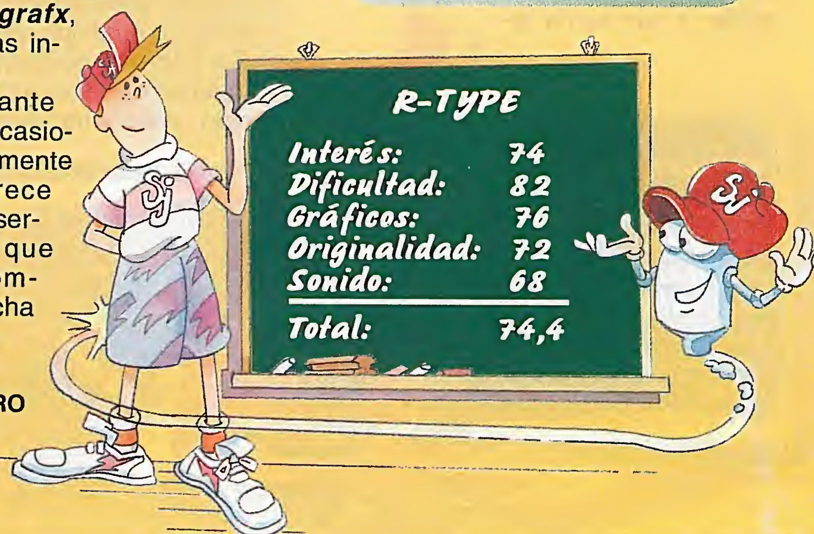
M. BARRERO



Nuestro R-9 resulta diminuto comparado con los alienígenas que encuentra en su camino.

Para sacar ventaja

El mejor consejo es que elimines todo aquello que aparezca en la pantalla. De todas maneras, el vuelo rasante suele dar buenos resultados para eliminar a los peligrosos mutantes que disparan en cualquier dirección desde la parte inferior de la pantalla. Pero no lo olvides: esto también entraña un riesgo que hay que asumir.



R-TYPE	
Interés:	74
Dificultad:	82
Gráficos:	76
Originalidad:	72
Sonido:	68
Total:	74,4

En pantalla







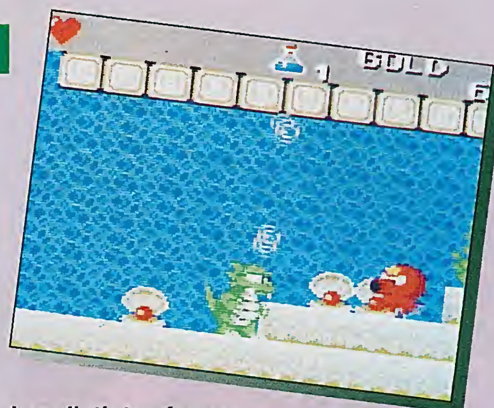
Wonder Boy debe derrotar a seis terribles dragones para recuperar su forma humana.

Game Gear: aventura

WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

Los riesgos de la aventura





Las distintas formas de Wonder Boy te ayudarán a sobrevivir en los más duros terrenos.

La tercera parte de las aventuras de Wonder Boy ya está disponible en las consolas. Después de los éxitos alcanzados anteriormente, este buscador de tesoros y rescatador de bellas princesas se enfrenta a una terrible maldición, fruto del malvado dragón Mecha.

Tras un duro combate en el que es derrotado, Mecha decide vengarse de Wonder Boy transformándolo en un lagarto, y aquí es donde empieza la nueva aventura de este héroe por recuperar su apariencia humana.

Las pruebas que debe superar son muy numerosas, y al final de cada fase le espera uno de los dragones amigos de Mecha para enfrentarse con él a muerte. Wonder Boy cambia de forma a medida que derrota a esos dragones, convirtiéndose, así, en hombre–ratón, león, piraña o halcón; cada criatura tiene sus ventajas y desventajas, ya que hay lugares a los que sólo se puede acceder transformado en una forma concreta.

Durante el trayecto, Wonder Boy puede conseguir dinero para obtener armas nuevas en las tiendas o, incluso, asistencia médica para reponer las heridas del combate; también son importantes los hechizos que le proporcionan algunos enemigos.

Recuerda que los dragones sólo son vulnerables si se les golpea en la cabeza.

ALBERTO PASCUAL



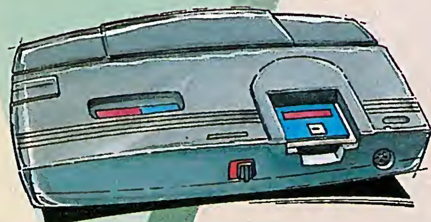
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

Interés:	78
Dificultad:	77
Gráficos:	70
Originalidad:	66
Sonido:	69
Total:	72

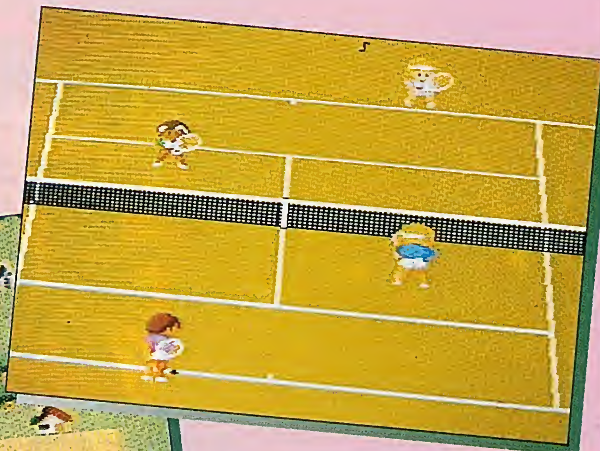
En pantalla

WORLD COURT TENNIS

La raqueta vengadora



Turbografx: aventura deportiva



Hay que descubrir dónde vive el rey del tenis y enfrentarse a él en apasionantes partidos.

Además de los tradicionales partidos de tenis, este juego dispone de la posibilidad de disfrutar en una aventura en la que el deporte de la raqueta es la base para derrotar al malvado rey del tenis.

La opción de enfrentamiento tenístico no ofrece ninguna novedad en comparación con los numerosos simuladores de este deporte, y a este respecto sólo cabe mencionar que nos permite elegir entre individuales o dobles, la superficie de juego y dieciocho jugadores, cada uno con sus características y habilidades particulares.

Donde presenta la nota más original es en la aventura, que nos sitúa en una tierra donde el malvado rey del tenis se ha apoderado del dinero y los trofeos destinados a los vencedores. Además, controla las canchas, de manera que difícilmente los ciudadanos pueden practicar este movido deporte.

Con estas premisas nos ponemos en camino hasta derrotar al malévolo rey y así devolver al pueblo la libertad para darle a la raqueta.

Antes hay que descubrir dónde vive, por lo que debemos movernos a través de diversas ciudades en las que se nos reta en diferentes partidos de un juego. Sólo podemos eludir el desafío si ambas partes están de acuerdo en ello. Si finalmente se juega y ganamos, conseguimos dinero; en caso contrario, nos vemos obligados a iniciar el camino desde el principio.

WORLD COURT TENNIS

Interés:	68
Dificultad:	68
Gráficos:	70
Originalidad:	79
Sonido:	67
Total:	70,4



Una aventura donde, en vez de pelear, se derrota a los contrarios en partidos de tenis

Con el dinero obtenido podemos comprar raquetas (aumentan la potencia de los golpes), zapatillas (incrementan la velocidad) y camisetas (permiten rehuir algunos retos).

Si entramos en las casas, conseguimos información sobre el hogar de nuestro rival, así como sobre las canchas donde hay que disputar encuentros a un set para recuperar algunos objetos. También es posible obtener un código para iniciar la partida en ese punto en próximas ocasiones. Por último, sólo hay que mencionar que ya era hora de que se intentase dar a los videojuegos deportivos un nuevo enfoque, aunque en esta ocasión el resultado no sea para echar las campanas al vuelo.

JAVIER ITURRIOZ



Mega Drive: arcade



TERMINATOR

Acaba con el imperio de las máquinas

Uno de los mayores éxitos del cine de los años ochenta llega a nuestra consola Mega Drive.

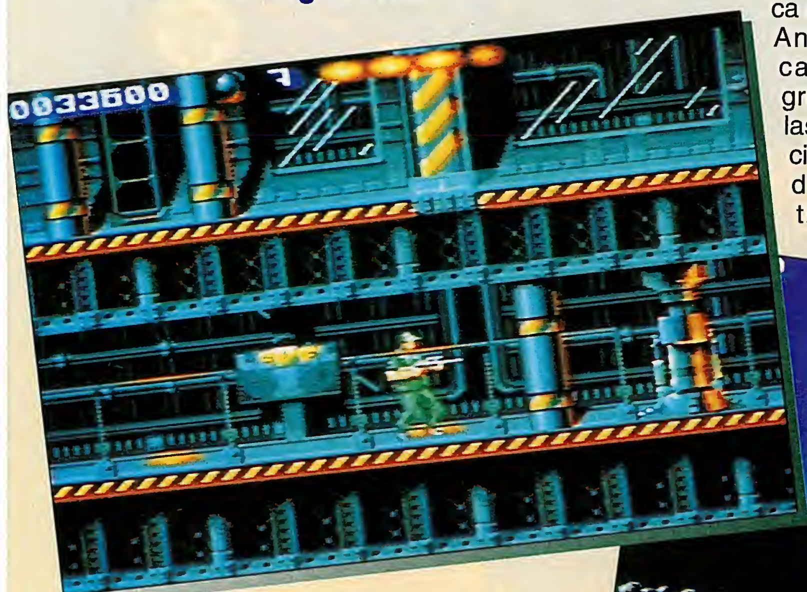
En un futuro próximo, las máquinas se han apoderado de la Tierra. Sólo un pequeño grupo de rebeldes humanos osará luchar contra las todopoderosas máquinas en busca de su libertad.

Ante los problemas causados por este grupo de luchadores, las máquinas han decidido enviar al pasado (gracias a un transportador en el tiempo) a un androide de la serie T-800, en busca de la madre de John Connor (el líder rebelde) para eliminarla y evitar así el nacimiento del héroe.

Los humanos, al descubrirlo, deciden mandar a uno de los suyos para destruir al androide. Tu misión es acompañar a este personaje en su lucha.

En un principio, avanzaremos combatiendo contra las máquinas y los androides en pos del transportador en el tiempo. Modernos helicópteros, tanquetas con cañones de rayos láser y otros engendros mecánicos nos acompañan en la aventura e intentan evitar que cumplamos la misión.

Sólo contamos con unas granadas de mano y unas bombas de tiempo

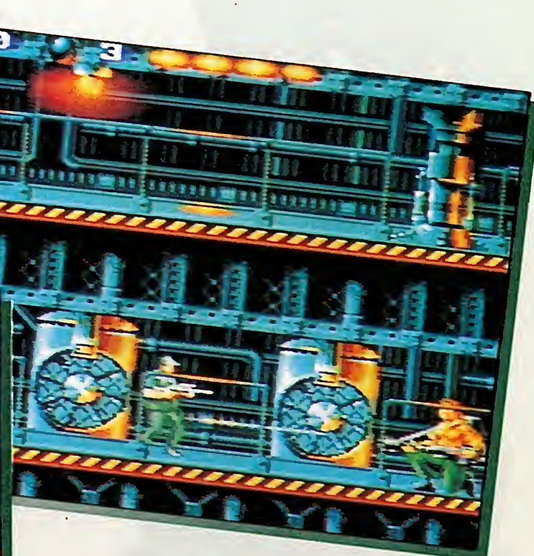


La base de las máquinas es un laberinto. Con un poco de práctica, conseguiremos no perdernos.



Recoge todas las bombas de relojería; sirven para destruir los puentes de seguridad que nos impiden el paso.







Es muy importante buscar armas más efectivas que las bombas; con la metralleta es más fácil avanzar.

(sirven para abrir puertas), hasta que logremos encontrar otras armas, como ametralladoras y bombas más potentes.
Para cumplir el objetivo, contamos únicamente con una vida en forma de barra de energía en la zona superior de la pantalla, que se irá reduciendo cuando seamos alcanzados por los disparos enemigos. Se puede perder toda la energía si chocamos contra las grandes máquinas, pero se recupera vida al recoger los botellones que aparecen cada cierto tiempo en la pantalla.
El cartucho cuenta con unos gráficos aceptables, entre los que destacan los dedicados a las grandes máquinas de guerra. No resulta tan atractiva la animación del protagonista y de los androides que nos atacan.
El sonido es inmejorable. Las diversas melodías y efectos están muy conseguidos, y se nota que los programadores se han esforzado en el aspecto sonoro. En el menú de opciones del comienzo se puede acceder al test de sonido, desde el cual podrás gozar de todas las melodías.
Un cartucho divertido, recomendable sobre todo por su calidad sonora.

ANTONIO GREPPI

Para sacar ventaja

No avances rápidamente: sólo conseguirás que los enemigos te eliminen. Recoge todos los botellones que encuentres en el camino, ya que rellenarán tu energía, y no choques con los enemigos grandes, porque la perderás toda.
Si quieres conseguir un gran número de bombas para abrir las puertas, cuando encuentres un lugar donde aparezcan, recógelas y sal de la pantalla; vuelve otra vez y las encontrarás de nuevo.



TERMINATOR

Interés:	69
Dificultad:	83
Gráficos:	71
Originalidad:	63
Sonido:	93
Total:	75,8



Game Boy: deportivo

JORDAN VS BIRD: ONE ON ONE

Desafío en las alturas

La rivalidad de Michel Jordan y Larry Bird es tema constante en los cotilleos de la NBA. Ahora, esta pelea ha traspasado las barreras de lo deportivo y llega hasta nuestras consolas.

En este nuevo cartucho el tema escogido es, obviamente, el baloncesto. Sin embargo, el programa no se basa en los aspectos tradicionales del deporte de la canasta, sino en sus distintas variantes.

En la modalidad de uno contra uno tenemos tres opciones: en períodos de 2, 5, 8 ó 12 minutos, a 11 ó 15 puntos, y calentamiento.

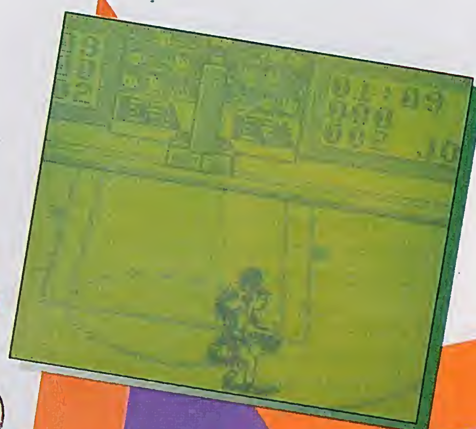
Otra variante es el concurso de mates o *Slam Dunk*, en el que es posible escoger entre varios tipos de estos *smashs* que han hecho famosos a los grandes astros de la liga profesional americana: Air Jordan, Dr. J. Jam, Statue of Liberty, etc. Las posibilidades que tenemos en esta elección son entrenamiento, concurso y "seguir al jefe", donde debemos hacer lo mismo que haga nuestro contrincante.

La última opción es el concurso de triples, en donde se puede entrenar o bien participar.

Por otro lado, existen opciones generales para la elección del jugador, nivel, faltas, saque y longitud de los períodos.

En cuanto a los gráficos y el sonido, ambos aspectos son correctos sin llegar a ser excelentes.

CARLOS YUSTE



En el concurso de triples es conocida la superioridad de Larry Bird, pero Jordan destaca en mates.

JORDAN VS BIRD: ONE ON ONE

Interés:	79
Dificultad:	82
Gráficos:	72
Originalidad:	64
Sonido:	69
Total:	73,2

Para sacar ventaja

En el concurso de triples, y sobre todo en el de mates, entrena antes de jugar y fíjate bien en las acciones que lleva a cabo tu adversario.

Nunca olvides que la mejor defensa es un buen ataque.

En pantalla

MARBLE MADNESS

La atracción del laberinto



Game Gear: arcade

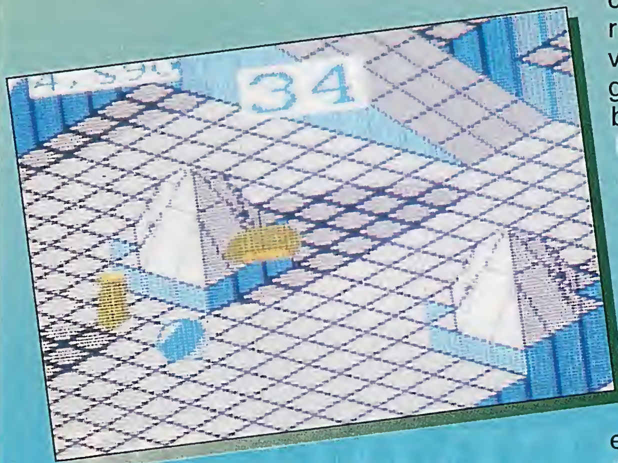


Una nueva conversión de las máquinas recreativas aparece en las consolas. Ahora, tras su paso por la ***Mega Drive***, llega a ***Game Gear*** el juego de laberintos por excelencia.
El objetivo del programa es dirigir una bola por distintos recorridos, para alcanzar la salida de ese nivel antes de que finalice el tiempo designado para ello. En cada fase, aparecen dificultades que intentarán por todos los medios apartar a la bola de su camino.
Los charcos de ácido absorberán a la protagonista, las bolas de color negro la golpean hasta arrojarla al vacío, las aspiradoras aparecen en los momentos más inoportunos, y así con todos los demás oponentes.

El protagonista es una bola que se desplaza por un circuito tridimensional. La misión del juego consiste en conducirla hasta la línea de meta.

Es posible conseguir más tiempo para alcanzar la meta empujando a los enemigos fuera del laberinto, o con la aparición aleatoria de la varita mágica, que concede unos segundos extra. El tiempo también depende del nivel de dificultad, elegido entre nueve posibilidades.
Al pulsar START pararemos la acción y el cronómetro para pensar el recorrido que vamos a seguir, y con los botones A o B accedemos al turbo, con el que se avanza más rápido por el laberinto.
El cartucho cuenta con muy buenos gráficos y unas elaboradas melodías y efectos sonoros.

ANTONIO GREPPI



¡Cuidado con los gusanos! Un ligero roce paraliza la bola durante un instante, lo suficiente para no llegar a la meta a tiempo.

Para sacar ventaja

Existen atajos en cada nivel que permiten acceder a la meta en poco tiempo. Intenta saltar precipicios con la ayuda del turbo y arrojar a los enemigos al vacío, ya que así lograrás bonificación de puntos y tiempo. Utiliza el modo de control normal; el diagonal es menos manejable.



MARBLE MADNESS

Interés:	79
Dificultad:	73
Gráficos:	83
Originalidad:	56
Sonido:	87
Total:	75,6

Ya está en España la última generación en consolas de videojuegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.
La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.



CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE, SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

YA ESTA SUPER N

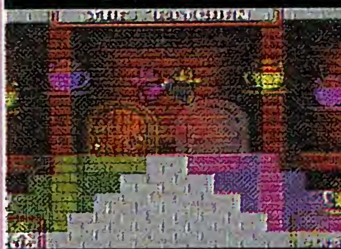
ENTERTAINM

SUPER 16 B



SUPER TENNIS
SUPER SOCCER
THE CHESSMASTER

EL CEREBRO DE



Super Accesorio: Nintendo Scope

Lo nunca visto. Un bazooka de alta precisión inalámbrico por infrarrojos, para jugar sobre la pantalla ¡hasta 6 metros de distancia! Nintendo Scope incluye además un cartucho con 6 juegos de acción ilimitada: 3 de habilidad y 3 de combate.

Y más accesorios super:

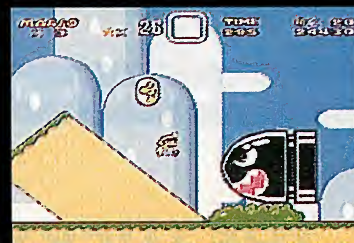
- **Mando de control.** Para disputaros el control de la situación entre dos jugadores.
- **Cable stereo RCA audio/video.** Para conectar tu Super Nintendo a un equipo Hi-Fi o a un televisor/monitor stereo.
- **Cable stereo RCA audio/video con entrada euroconector.** Conector para televisor/monitor stereo con entrada de euroconector. Consigue una calidad de sonido compact-disc.

Super Pack

Super Nintendo incluye:

- Consola
- Mando de control multifunción
- Cable conector TV
- Adaptador de corriente (A/C)
- **Super Mario World,** la última y más trepidante aventura de Mario.

Todo por 29.900 ptas





Aqui
Nintendo®
Entertainment System
Nintendo®
...ts



LA BESTIA



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





Donald sólo cuenta con la ayuda de su maza para rescatar a los tres sobrinos de las garras de la malvada bruja.

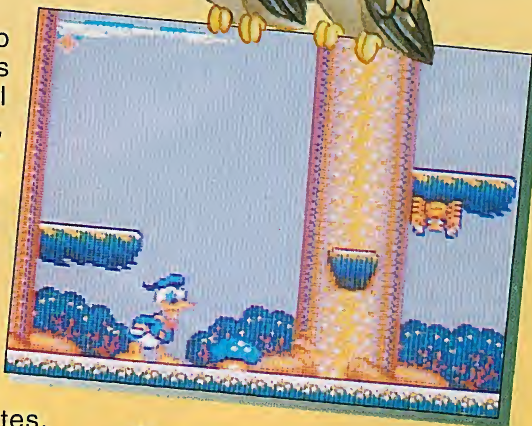


Game Gear: arcade-plataformas

THE LUCKY DIME CAPER

Las nuevas aventuras de Donald





Las arañas son los enemigos más traicioneros, ya que esperan colgadas de los árboles para lanzarse sobre el pato.

Vuelven las aventuras de uno de los mitos de los dibujos animados: el pato Donald. En el cumpleaños de sus tres sobrinos, Juanito, Jorgito y Jaimito, irrumpe la bruja Mágica, rapta a los jóvenes patos y les roba el regalo de tío Gilito.

Pero Donald nunca abandona a sus sobrinos y, armado con una maza, sale en su busca. La bruja, que pretende hacerse millonaria, ha encerrado a los sobrinos en tres lugares diferentes, bien custodiados por sus servidores. Donald tiene que rescatarlos antes de enfrentarse con Mágica. Pero en los escenarios donde se desarrolla la acción, el pato encuentra toda suerte de enemigos: arañas, avispas, serpientes, buitres y toda la fauna propia de los frondosos bosques que recorre. Al final de la fase aparecen los más aviesos enemigos de Donald, como son el león, el oso y la mismísima bruja, que no duda en defender hasta el fin sus posesiones.

Durante el trayecto, Donald puede amasar su propia fortuna como hizo su tío Gilito, si recoge los diamantes que le entregan sus enemigos cuando son derrotados. Además, el tacaño pato ha puesto en el camino estrellas y retratos de Donald: las primeras aumentan la energía de nuestro héroe, mientras que las caras le proporcionan una vida extra. También puede cambiar de arma si elimina a ciertos rivales. La mayor dificultad le espera bajo el agua, lugar donde no puede usar su maza para protegerse de las pirañas. Donald depende de sí mismo en la batalla final contra Mágica si desea que sus sobrinos estén orgullosos de él.

THE LUCKY DIME CAPER	
Interés:	76
Dificultad:	75
Gráficos:	76
Originalidad:	66
Sonido:	59
Total:	70,4

ALBERTO PASCUAL

TAZ-MANIA

ENDIABLADAMENTE DIVERTIDO



El demonio de TAZ-MANIA es peludo y está hambriento... en busca del huevo gigante para darse un gran banquete. Sus ganas de comer son más fuertes que él.
¡Aquí vale todo!. A la velocidad de un tornado come todo aquello que encuentra, incluso algunas bombas.
Apúntate a esta extraña comilona, sigue los pasos de un héroe maravillosamente feroz y consigue el huevo prehistórico.
¡La mesa está puesta!.



Vive una Aventura

SEGA

Unitros





Master System: arcade-aventura



SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

Persecución sobre ruedas

Una serie de extrañas desapariciones de muchachas convulsionan a la ciudad. Pero unos policías muy especiales aceptan el reto de resolver el misterio.

La Unidad Especial de Investigación Criminal es un cuerpo policial que cuenta con varios agentes que disponen de unos sofisticados vehículos equipados con turbo. El juego tiene cierta similitud con los típicos de carreras de coches como TURBO OUT RUN, el famosísimo juego del Ferrari, pero no se trata de una carrera de coches, sino de una persecución.

El objetivo consiste en alcanzar a los vehículos sospechosos, siempre al final de cada fase, y eliminarlos con las armas de que dispone el vehículo. Estas armas son un pequeño cañón, cuyos disparos hacen que los adversarios se aparten de la trayectoria del protagonista, y un poderoso bazooka que el protagonista recibe desde un inesperado helicóptero.

En la pantalla, además de la velocidad del automóvil, la puntuación y el tiempo de que se dispone, aparece también la distancia que falta hasta el vehículo sospechoso y los daños que ha recibido el coche policial.

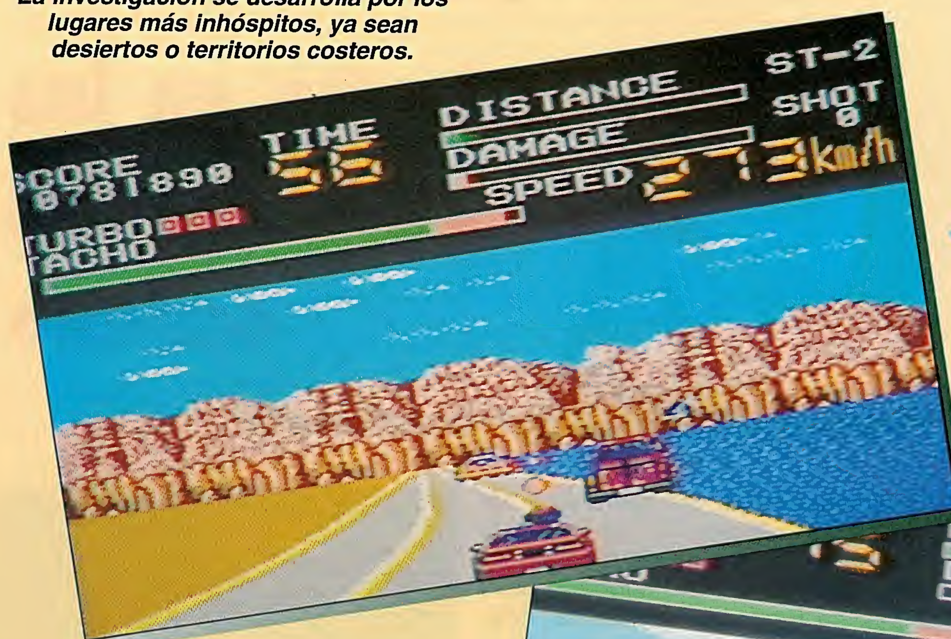


Los enemigos conducen vehículos de todo tipo, incluidas unas veloces motocicletas de gran cilindrada.

Variedad de paisajes

La aventura transcurre a lo largo de todo el territorio estadounidense, y lo mismo aparece un terreno desértico que una autopista en la costa. Además se suceden túneles, puentes, y obstáculos de todo tipo, que dificultan aún más la labor de rescate del agente.

La investigación se desarrolla por los lugares más inhóspitos, ya sean desiertos o territorios costeros.



Persigue en tu veloz deportivo a los vehículos sospechosos y localiza a los secuestradores de las muchachas desaparecidas



Los helicópteros nos proporcionan armas, como el sofisticado bazooka que aparece en pantalla.

En la primera pantalla son innumerables los vehículos, motos y coches que intentan apartar de la carretera al agente de la ley. Deberá también esquivar a los autobuses, pues éstos no se apartan cuando se utiliza el arma convencional. En la segunda fase, lo importante es no caer al mar y evitar, en la medida de lo posible, los disparos de un siniestro helicóptero. En la tercera pantalla, las vallas se suceden por toda la autopista y convierten la conducción en una prueba de fuego.

Es importante que se reserve la utilización del bazooka para situaciones muy peligrosas —por ejemplo, cuando nos ataca el mencionado helicóptero—, pues sólo se dispone de cinco oportunidades de disparo.

Cada cierto tiempo, otro helicóptero renovará el armamento.

Capítulo aparte merece el uso del turbo. Es mejor reservarlo para situaciones más comprometidas —falta de tiempo—, ya que dura bastante poco.

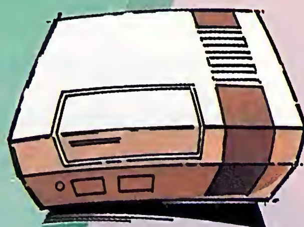
Así pues, este cartucho para ***Master System*** añade a las carreras de coches la novedad de la persecución y el empleo de armas disuasorias.

ANDRES GARCIA



SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

Interés:	76
Dificultad:	77
Gráficos:	78
Originalidad:	79
Sonido:	73
Total:	76,6



THE HUNT FOR RED OCTOBER

Lucha en las profundidades del océano



NES: arcade



Tras el éxito de la película **La caza del Octubre Rojo,** aparece el videojuego que lleva su mismo nombre con las aventuras del submarino más moderno del mundo.
La misión del capitán Ramius consiste en llevar la nave a las bases americanas para entregársela a las autoridades de ese país; pero los rusos no están dispuestos a perder su valiosa arma y han colocado toda clase de trampas en el agua, además de enviar a su poderosa flota tras los pasos del sumergible.
Los peligros que afronta la embarcación en el desarrollo del juego son mayores incluso que los que tenía en la película. Apenas hay tiempo para el descanso, y la novedad más importante consiste en que los torpedos teledirigidos no se detienen hasta encontrar su objetivo, lo que dota de mayor emoción al programa, pues hay que ser mucho más hábil para escapar de su acecho.
También incluye como defensa un dispositivo que le hace invisible al radar enemigo, pero sólo por tiempo limitado. Durante el trayecto hacia las costas estadounidenses se encontrará armamento especial y piezas de repuesto para la nave, que hay que aprovechar muy bien para finalizar la misión que protagonizó en la pantalla grande Sean Connery.

ALBERTO PASCUAL



Es importante recoger todos los misiles que se encuentren en el camino, ya que de lo contrario el submarino está indefenso.



Las numerosas defensas del ejército soviético obligan a mantenerse en constante alerta a los tripulantes del Octubre Rojo.

Atraviesa el océano en el submarino más moderno y llega a los Estados Unidos



THE HUNT FOR RED OCTOBER	
Interés:	75
Dificultad:	76
Gráficos:	64
Originalidad:	73
Sonido:	67
Total:	71,0



Master System: arcade-aventura

SHADOW OF THE BEAST

La venganza de la bestia

En un país lejano, lleno de misterio y magia, un niño es secuestrado por Maleoth, el Señor de las Bestias, y convertido en un esclavo.



El protagonista, debido a la acción de las fuerzas maléficas, adquiere una fuerza sobrehumana y, cuando llega a adulto, consigue escapar y jura vengarse. Este es el argumento de uno de los cartuchos ganadores del premio Mastermix'92 de **Tecmagik**, modificado ahora para la consola ***Master System***, pues antes se había lanzado para ***Amiga***. Se trata de un arcade típico de aventura, con scroll horizontal, y en el que el héroe sacude puñetazos y patadas a todos los enemigos. Hay una novedad, y es la posibilidad de recoger pociones, armas y otros objetos. Para conseguirlos hay que pasar por encima de ellos, pero no tienen efecto automático y han de seleccionarse previamente. Los gráficos están bien conseguidos, pero la música es bastante simple, algo usual en este tipo de programas.

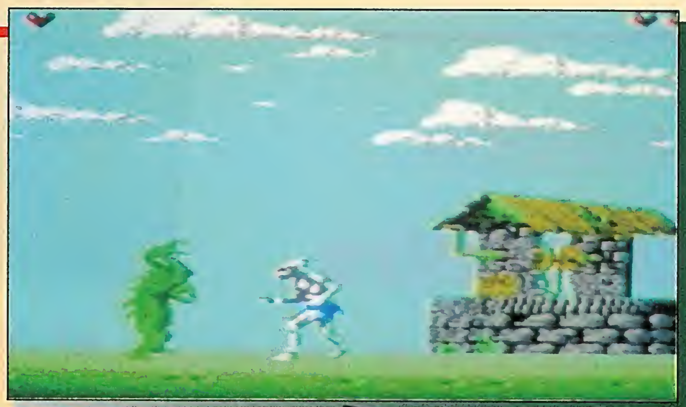
El jugador empieza cada partida con tres vidas, y cada vez que la bestia resulte herida, su fuerza se reducirá y el corazón que hay en la esquina superior derecha latirá más deprisa, indicando que cada vez está



La bestia tiene que atravesar un mundo sobrenatural donde se encuentra a los más extraordinarios enemigos.



Durante su andadura, el protagonista descubre gran número de pócimas, pero sólo la de color rojo le proporciona abundante energía extra.



Cada vez que la bestia recibe un impacto de algún adversario, disminuye su poder, hasta perder cada una de las tres vidas de las que dispone.

Toma la forma de una bestia sobrehumana y aprovecha su fuerza e inteligencia para derrotar a más de cien enemigos diferentes, recobrando así tu estado natural

Para sacar ventaja

No recojas ni la pócima azul ni la gris, pues te restarán energía; por el contrario, la roja la aumentará.
Cuando vengan hacia ti las bolas de granito, golpéalas al bote pronto como si fueran pelotas de tenis y evita saltar por encima de ellas.
Para frecuentemente a tu personaje, pues en algunas ocasiones ni verás llegar a tus enemigos.
Al empezar la partida, dirígete hacia la izquierda hasta que encuentres la llave del castillo.



En la pantalla de selección aparecen los objetos que, sólo en número de siete, es posible llevar a lo largo del recorrido.

más débil. El máximo de fuerza es 9, y cuando llegue a cero se perderá una vida, con la molestia añadida de volver a comenzar el nivel.

Velocidad excesiva

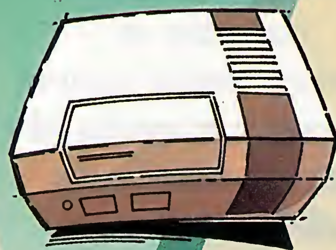
El programa es bastante sencillo, pero cuenta con una dificultad importante: se trata de la velocidad con la que se acercan los múltiples adversarios por los lados de la pantalla. En algunas ocasiones, sólo se advierte el impacto enemigo en la comprobación numérica de la energía. Esta dificultad se supera con la gran cantidad de golpes que el protagonista puede recibir hasta acabar la partida: ¡un total de 27!
Hay ocho niveles en este cartucho, y en cada uno de ellos aparecen diferentes objetos. Sólo se dispone de un sitio adecuado para cada uno de ellos. En caso de que cualquier objeto no se utilice correctamente, desaparecerá sin posibilidad de recuperarlo.
A lo largo de la aventura, y dependiendo de la fase en la que se encuentre el jugador, aparecen mensajes que solicitan la ejecución de alguna misión o trabajo especial.
En este sentido, el juego no decae en ningún momento y las sorpresas se suceden con rapidez.
SHADOW OF THE BEAST supone una divertida mezcla de fuerza e inteligencia, sin la cual ni el más rápido en el manejo del pad podrá salir airoso del Castillo de la Bestia, a no ser que se exprima un poco las neuronas.

ANDRES GARCIA

SHADOW OF THE BEAST

Interés:	78
Dificultad:	60
Gráficos:	80
Originalidad:	69
Sonido:	63
Total:	71,8





NES: aventura

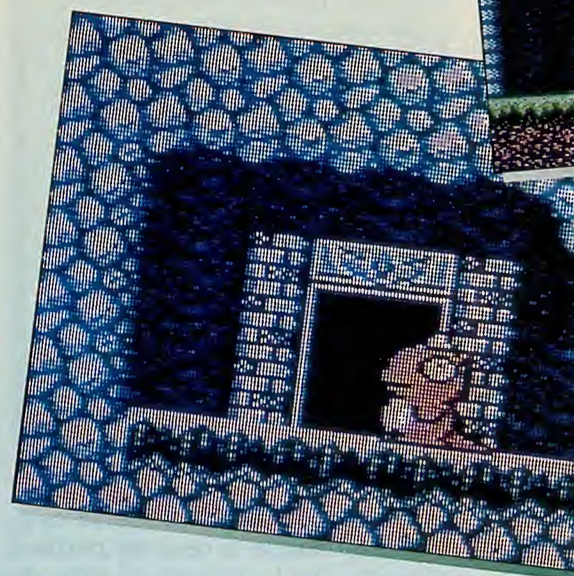
UFOURIA

Encuentra la tierra prometida

Hace muchos años, en una época desconocida, existía un mundo llamado Ufouria. Sólo cuatro especies diferentes habitaban, en paz y armonía, estos extraños parajes.







Un día, la alegría reinante se desvaneció por completo. Un meteorito chocó con la superficie del planeta y fue la chispa causante de todos los males que surgieron a partir de entonces.

Entonces, cuatro amigos, Bop–Louie, Freeon–Leon, Shades y Gil, partieron hacia el gigantesco cráter dejado por el asteroide, en busca de aventura. En su interior, un brillante cristal aparecía ante sus ojos. Todos, menos Bop, alargaron sus manos para cogerlo, pero un agujero se abrió en la tierra, y cayeron a las profundidades del cráter. Tras despertar, Bop se encuentra en un mundo desconocido y extraño, que debe recorrer en su afán por encontrar a sus amigos, que han perdido la memoria.

Una vez localizados, tendrá que luchar con ellos y ganarles para que recuperen la razón y se unan a él, ya que sus poderes combinados son necesarios a fin de vencer a las fuerzas enemigas y salvar así a Ufouria de la perdición.

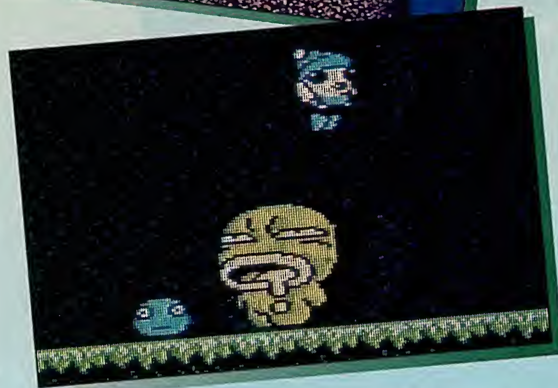
Cada personaje tiene diferentes características: Bop es el más rápido, Freeon camina sobre el hielo y nada por la superficie del agua, Shades puede mantenerse mucho tiempo en el aire, y Gil camina por debajo del agua.

Diversos enemigos atacan a los héroes en su camino. Existen tres formas de defensa: el ataque básico o salto encima del rival, el lanzamiento de bolas y el ataque que permite el arma especial de cada personaje. Este último se encuentra oculto en las numerosas pantallas del programa.

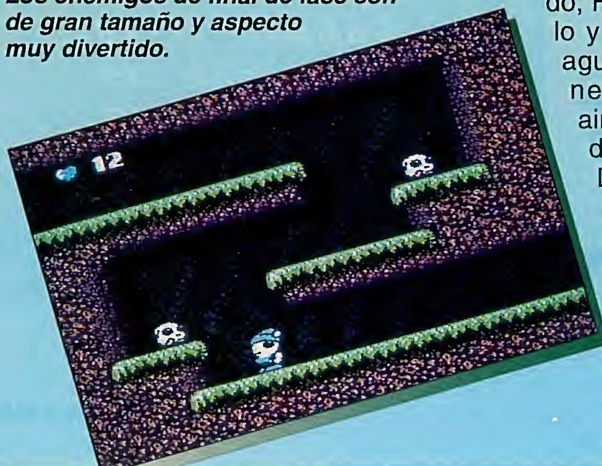
Al pulsar SELECT en el pad, se accede a una subpantalla en la cual es

Devuelve a tus amigos su cordura para que te ayuden a vencer los obstáculos y superar el mágico mundo de Ufouria





Cada personaje tiene sus características propias; en este caso, Bop es el que más alto salta. Los enemigos de final de fase son de gran tamaño y aspecto muy divertido.



Si recoges el cristal, podrás acceder a los passwords que te permiten continuar con los mismos objetos en otras partidas.





Debes luchar contra el espíritu malvado de tus amigos si quieres que éstos te ayuden. Freeon-Leon se halla cerca de la entrada al templo. ¿Logrará salvar a Ufouria?

Para sacar ventaja

Guarda la medicina y el "agua de vida" todo lo que puedas: los necesitarás para las zonas difíciles del juego. Si tienes que dar saltos entre plataformas, utiliza a Bop, pero en los largos es mucho mejor Shades.
Las armas especiales son de gran potencia; sin embargo, son muy lentas para ser ejecutadas. Cuando quieras derrotar a los jefes, usa la bola o las armas especiales.

posible elegir al personaje utilizado en ese instante y contemplar un inventario con los objetos en uso. Con la esfera en nuestro poder, se pueden anotar los password para continuar el juego con todos los ítems encontrados. El mapa y la brújula permiten conocer la localización del personaje y de los útiles interesantes. Entre estos están las armas de ataque especial, las llaves de las puertas del templo, la ventosa para escalar muros, los contenedores de vida, la medicina y el agua, cada uno con un uso diferente.
Este juego es un digno sucesor de la saga SUPER MARIO, pero con menos características de arcade. Los gráficos están bien resueltos y son muy coloristas. Una machacona melodía acompaña el transcurso del programa, lo que le resta puntos en su valoración final, a pesar de lo cual es un juego muy recomendable para los amantes de las aventuras de la consola *NES.*

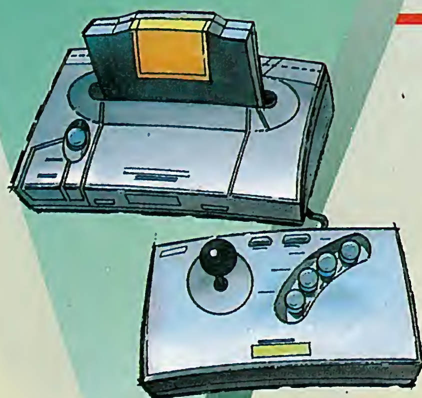
ANTONIO GREPPI

UFOURIA

Interés:	83
Dificultad:	78
Gráficos:	81
Originalidad:	86
Sonido:	67
Total:	79







Neo-Geo: arcade

NAM 1975

Sólo dos ante el peligro

En 1975, dos comandos especiales de los EE.UU. son enviados a la ciudad de Nam, donde ya habían estado en el 69. Ahora regresan para liberar al científico R. Mucly y a su hija, secuestrados por un grupo terrorista de la zona norte.

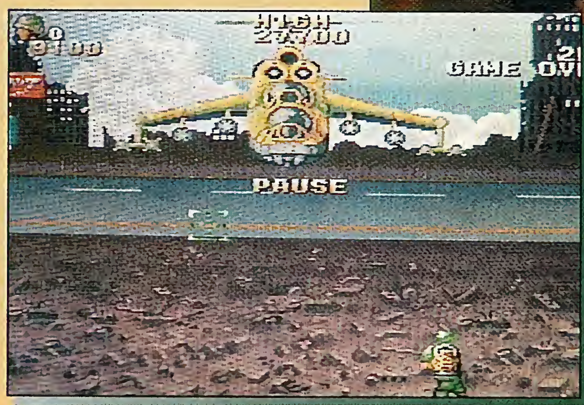


La importancia del rescate es doble, ya que hay indicios de que el enemigo está construyendo un arma secreta basándose en los conocimientos del secuestrado, lo que implica que la operación se realice rápidamente y sin guardar ningún orden de prioridades.
Para el salvamento, sólo contamos, de entrada, con una ametralladora y granadas que pueden cambiarse por otras armas más poderosas, como son lanza misiles, bombas de napalm o lanzallamas, si se recogen sus respectivos iconos. Además, si liberamos a una soldado aliada, ésta nos ayuda como uno más de los nuestros.

El campo de batalla

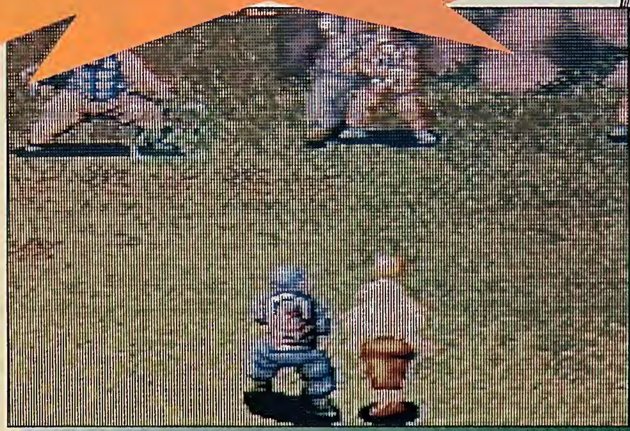
A fin de cumplir su misión, nuestros héroes tienen que atravesar seis zonas de combate en las que el enemigo, muy superior en número y tecnología, ataca constantemente. La primera batalla tiene lugar en el río Yang. Nosotros estamos situados en una de las orillas, mientras los rivales atacan sin descanso desde la contraria. Cuando el río se ensancha, aumentan las dificultades, y los soldados oponentes no dudan en lanzarse al agua, donde hay lanchas neumáticas que cubren sus espaldas.
Superada esta fase, entramos en la ciudad de Nam, donde aún se aprecian secuelas del 69. Aquí, el mayor obstáculo es un carro de combate, al que hay que superar para después dar alcance a un avión aliado en el que se desarrolla la tercera área de combate. En ésta, las fuerzas aéreas enemigas intentan evitar que lleguemos al aeródromo. Para ello, combinan ataques de helicópteros y aviones, con otros de sus soldados desde la compuerta de un enorme aeroplano.
En la cuarta batalla, ya dentro del aeródromo, los comandos terroristas intentan ganar tiempo con el único propósito de reorganizar sus tropas. Por ello, deciden atacarnos con tres





El objetivo principal de la misión se desarrolla en las selvas vietnamitas, donde la supervivencia es todo un reto. Helicópteros, tanques e infantería intentan dar caza sin cuartel a los protagonistas.

Una batalla sin cuartel para salvar al mundo de una peligrosa banda terrorista



En ciertos momentos del juego, es posible contar con la ayuda de una soldado aliada.

Este anciano en silla de ruedas es el enemigo final. No hay que fiarse de su aspecto, ya que es muy peligroso.

máquinas acondicionadoras de las pistas, así como con algún helicóptero destacado en la base.
En la siguiente área de combate entramos en la fábrica–cuartel, donde la hija de Mucly está retenida. A fin de llegar hasta ella, es necesario que superemos una nueva ofensiva desde el otro lado de una cinta transportadora, en la que algunos barriles explosivos pueden causarnos más de un disgusto. Protegidos por el anonimato de la noche, llegamos a la sexta y definitiva etapa, en la que, después de dejar fuera de combate a los últimos comandos y a un autogiro, nos encontramos cara a cara con el máximo mandatario del ejército oponente, que se halla en una silla de ruedas y que, en principio, consigue escapar protegido por dos guerreras. Después de eliminarlas, nos encontramos inmersos en el más cruel de todos los enfrentamientos, ya que el líder utiliza un artefacto demoledor.
No hay que olvidar que de nuestro comportamiento depende el futuro del mundo, puesto que nadie puede responder del uso que del arma secreta, de condiciones desconocidas, puede hacer una banda terrorista.

JAVIER ITURRIOZ



Para sacar ventaja

Si dejamos el botón de disparo apretado, podemos mover el punto de mira sin modificar nuestra posición. Es conveniente el uso de la voltereta y el desplazamiento lateral rápido para esquivar los disparos enemigos.



Una de las fases más arriesgadas tiene lugar en la montaña, en horas nocturnas.

NAM 1975

Interés:	86
Dificultad:	82
Gráficos:	90
Originalidad:	67
Sonido:	81
Total:	81,2

En pantalla

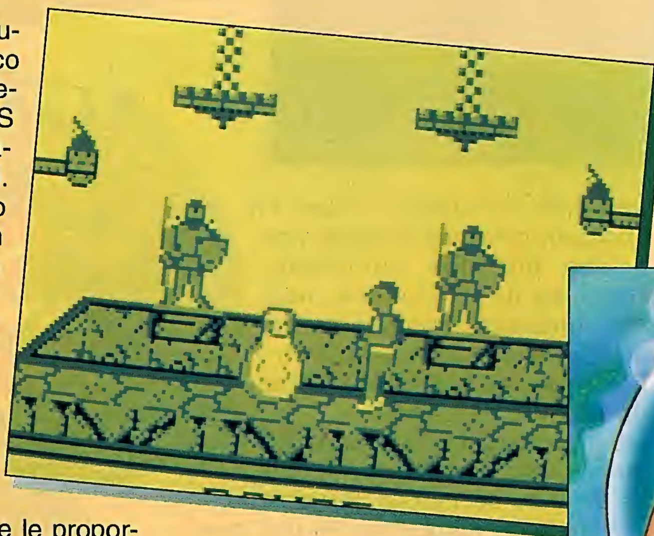


Game Boy: arcade-aventura



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

El poder de la alquimia



Vuelven las aventuras del simpático Blob, después de su juego A BOY AND HIS BLOB, que fue premiado por su originalidad. Ahora se enfrenta, junto con su amigo Boy, a un peligroso alquimista que ha secuestrado a la princesa Blobette y desea ser emperador de Blobolonia.

Como de costumbre, Blob tiene su capacidad para transformarse en distintas cosas, según las golosinas que le proporcione su amigo Boy. Cada nueva forma que adquiere Blob les ayudará a superar las duras trampas que el alquimista ha puesto en su camino. Hay catorce sabores distintos, y es muy importante conocer de memoria las distintas reacciones que producen en Blob, para así aprovechar al máximo sus recursos.

El jugador maneja a Boy y, usando las diferentes formas de Blob, debe resolver las dificultades con que se tope en el castillo del alquimista. En el interior del castillo encontrará bolsas con nuevas golosinas que debe administrar sabiamente.

En este juego, lo más importante son los experimentos que realizan los jugadores para salir de las difíciles situaciones en las que se ven envueltos, por lo que resulta ideal para los que gustan de pasar horas ante la pantalla del monitor y aceptan el reto de solucionar los más arduos conflictos.

ALBERTO PASCUAL





THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Interés:	81
Dificultad:	78
Gráficos:	54
Originalidad:	90
Sonido:	67
Total:	74,0





Mega Drive: arcade-plataformas

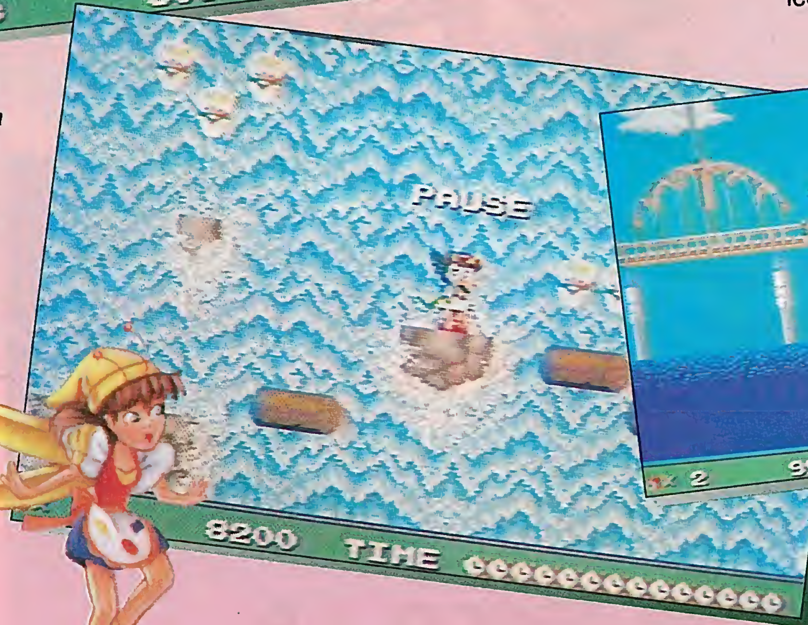
TALMIT'S ADVENTURE

Desafío en el Parque de Atracciones

Coni es un diminuto país donde viven en total armonía hombres–dragón, hadas y habitantes del subterráneo. Pero cuando el diablo Mole decide ocupar el Parque de Atracciones Marvel y secuestrar a la princesa Wondra, el caos se apodera del pequeño territorio.



Es entonces cuando el príncipe Talmit decide ir en busca de Wondra para devolver la paz a sus súbditos. La aventura se desarrolla en un parque de atracciones, y el protagonista tiene que sortear infinidad de enemigos entre norias, montañas rusas y otros entretenimientos. El jugador dispone de un héroe que posee un impresionante salto, con el que puede vencer a sus enemigos aplastándolos. Además, esa gran capacidad de elevación le vale también para escapar cuando sea necesario. A medida que transcurre el juego, el protagonista puede adquirir algunos iconos que le serán de gran utilidad,





Talmit recibirá unas alas extra con las cuales puede volar y huir de sus enemigos con facilidad. Cada una de las fases de la aventura dispone de un tiempo limitado para llevarla a cabo.



Nuestro héroe puede ejecutar saltos de gran longitud y altura, gracias a los cuales supera los diversos obstáculos que existen en el camino.





El príncipe se vale de la montaña rusa y la noria para conseguir su propósito y despistar a los que le persiguen.

como son, por ejemplo, unas alas con las que se mantiene en el aire durante unos segundos. Asimismo, puede multiplicar su cuerpo varias veces y, de este modo, poseer hasta nueve estructuras corporales idénticas a la suya. Cada mundo consta de siete niveles, ocupados por enemigos de todas las especies imaginables. El programa incluye sorpresas como un desafío al clásico juego "piedra, papel y tijeras" con un impresionante enemigo. El premio al vencer en este juego es el cristal, con el que se accede al segundo mundo.

Date una vuelta por el parque de Marvel Land y aprovecha tu poderoso salto para huir de tus perseguidores o aplastarles con tu peso

Para sacar ventaja

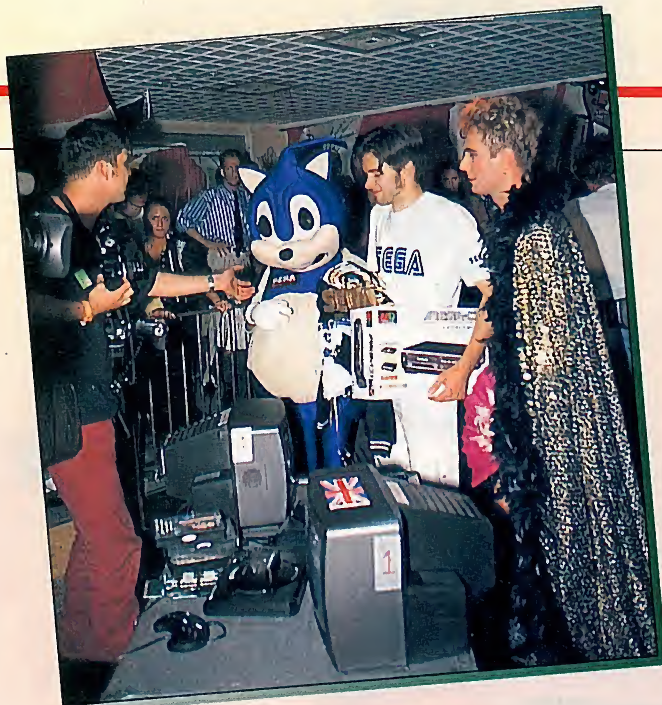
A fin de que entres directamente en acción, te facilitamos los passwords de cada nivel: XIGN, NSOG, QOCT, ZISY y ALWN.

El **TALMITS** apenas concede respiro, pues los niveles se superan con cierta facilidad, aunque en ocasiones se ponga a prueba la destreza y habilidad del jugador. Se trata de una aventura que entusiasmará a los seguidores de los cartuchos con laberintos y puertas secretas, o a los que les gusta disponer de tiempo limitado para pasar cada fase.

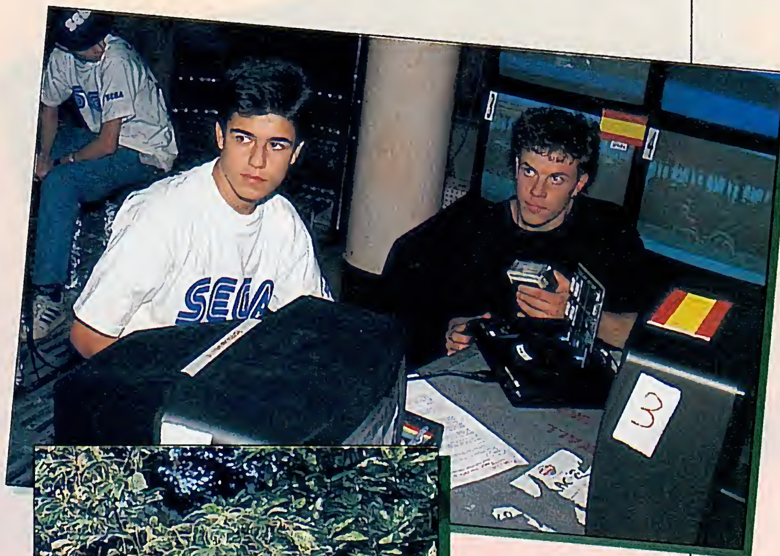
ANDRES GARCIA



SEGA: CAMPEONATO DE EUROPA 1992



El ganador recibe su premio entre Sonic y un modelito insufrible de Julian Clary, maestro de ceremonias, que presenta en la TV británica Sticky moments. *Es una mezcla entre Boy George y Johnny Rotten. Su vestuario, de impresión.*







Abel, entre partida y partida, tuvo ocasión de posar para SUPER JUEGOS. El representante español muestra la camiseta talismán. Será un buen recuerdo.

ALEMANIA SE LLEVO EL ORO

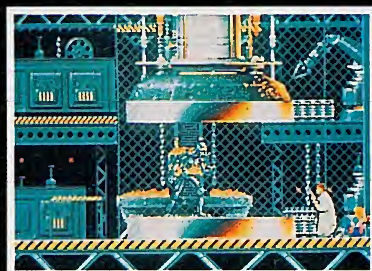
Abel Vascuñana, flamante campeón de España, no pudo reeditar su éxito a nivel europeo en el Campeonato anual de Sega que tuvo lugar en Londres.

Pese a que le apoyamos de forma incondicional, los árbitros intentaron barrer para Inglaterra, y al final, tras un despiste, el triunfo sonrió al representante de Alemania. El resultado fue incomprensible, puesto que el germano sólo ganó dos de las cuatro entradas, que iban desde el SONIC hasta el último producto surgido de las factorías japonesas, todavía sin distribución en Europa. Por su parte, **Abel** ofreció toda una lección, dando la vuelta a cada uno de los juegos, pero el jurado pasó olímpicamente de él, a pesar de que ya estaban en marcha los Juegos de Barcelona.



THE TERMINATOR





EL FUTURO ESTA EN JUEGO

La raza humana está amenazada por el más aterrador de los entes cibernéticos.
Su objetivo es la aniquilación de una mujer de cuya vida depende el mundo.
TERMINATOR no se detendrá ante nada.
Tú eres Kyle Reese, un guerrero solitario que regresará al pasado para pararle los pies.
¡Destrózalo!.
No es tarea fácil.

Vive una Aventura

SEGA

Disponible en MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II y GAME GEAR

Unitros

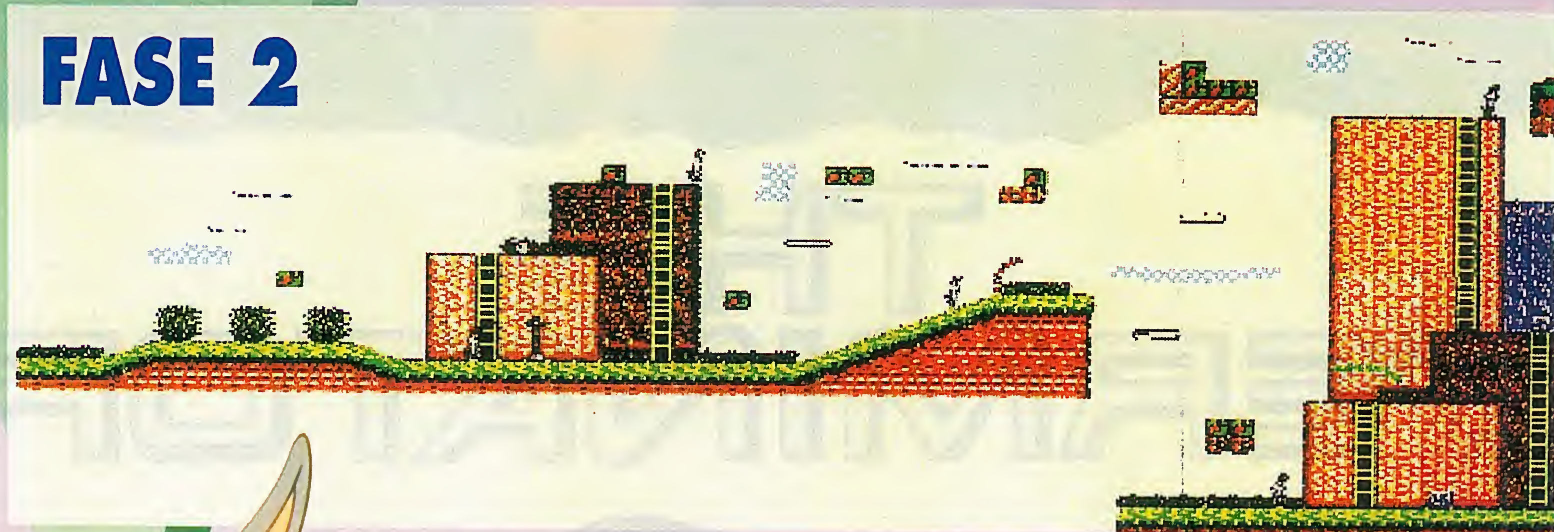
Mapas
CONSOLAS

FASE 1





FASE 2



FASE 3





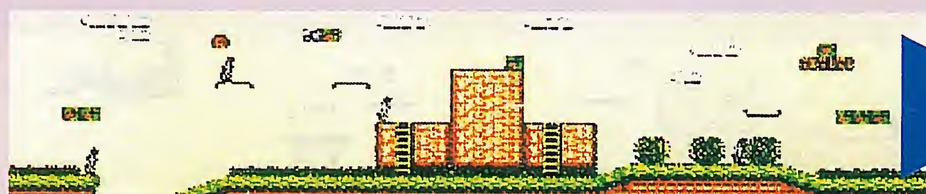
BUGS BUNNY








El Conejo de la Suerte tiene que llegar a la fiesta de cumpleaños que le han preparado sus amigos. Por el camino tropezará con sus habituales enemigos de los dibujos animados, que tratarán de impedírselo. Con este mapa te será más fácil conseguirlo.

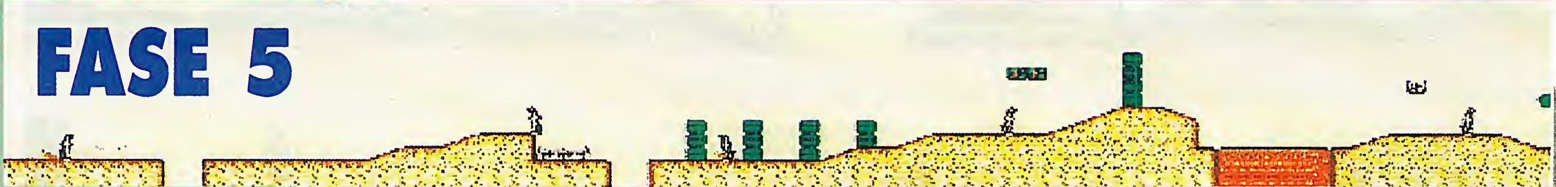




Mapas

CONSOLAS

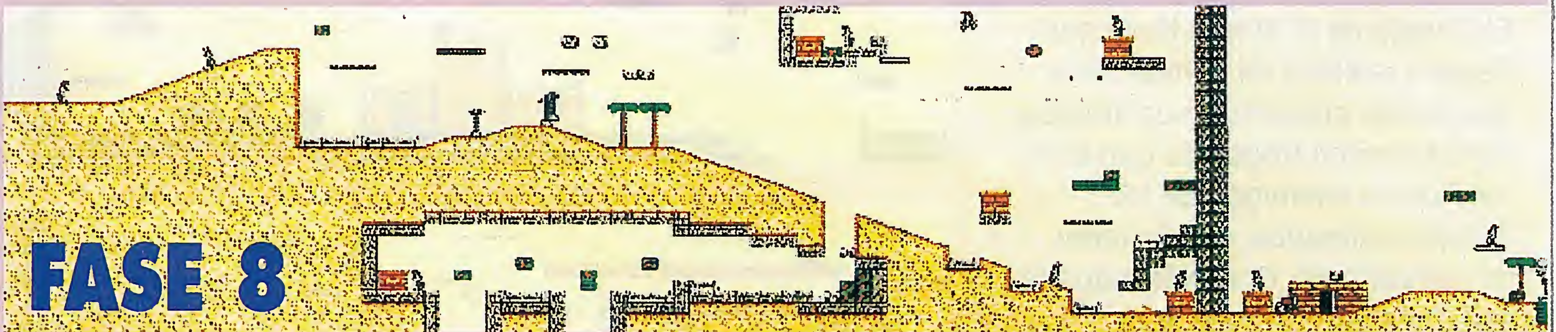
















FASE 6

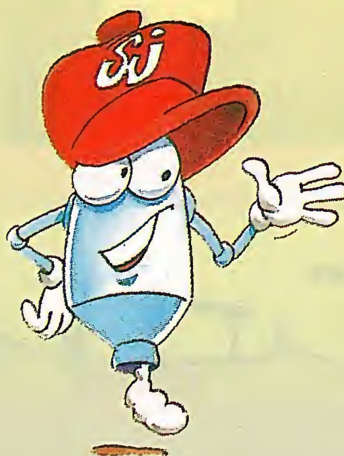








LA VILLA DE BABEL



La actividad extradeportiva más concurrida por los atletas que habitaron en la Villa Olímpica durante los pasados Juegos de Barcelona fue la utilización de las salas de videojuegos instaladas por la compañía Sega. Tanto en la dependencia principal como en otras más pequeñas ubicadas en el recinto, se confundían atletas de todas las nacionalidades y diversas disciplinas.



Aparte de cientos de consolas, que se extendían a los dormitorios de los atletas, se podían encontrar nuevos productos que iban desde un simulador para dos jugadores del SUPER MONACO GP II a un moderno juego de aventuras a base de hologramas. La estrella, sin embargo, fue el SIMULADOR, una especie de centro de formación de astronautas a tamaño reducido, que gira, suspendido a pocos centímetros del aire, hasta 360 grados. Nuestra misión consiste en enfrentarnos a diversos adversarios aéreos, y ante la demanda de jugadores se optó por dar número de orden de intervención desde el mismo día en que fue instalado.

Otra de las atracciones más valoradas fue el RAIL CHASE, juego de aventura en el que, a bordo de unas vagonetas al más puro estilo de Indiana Jones, debíamos enfrentarnos a una auténtica guerra en varios frentes, desde la jungla a la nieve, pasando por túneles y cauces fluviales. Dos jugadores deben encargarse de destruir a todos los enemigos que se presentan por tierra mar y aire, mientras que sus asientos se mueven en consonancia con el itinerario de la vagoneta que, incluso, llega a similar una auténtica montaña rusa.

La fiesta de los videojuegos continúa este mes de septiembre en la Villa Olímpica de la Ciudad Condal para deleite de los atletas paralímpicos. A buen seguro que Antonio Rebollo, el arquero, y sus compañeros encontrarán en estas



El SIMULADOR no se estira, pero sus dimensiones son suficientes para que el baloncestista Andrés Jiménez se sienta en la estratosfera durante unos minutos.



Dos auténticos pesos pesados del deporte. ¿Hay algún valiente que desee probar suerte en cualquier juego de acción?



Dos atletas búlgaros intentan resistir en el RAIL CHASE. Dieron la talla, pero su marca no les permitió subir al podio.



El equipo español de voleibol entrenó en varias consolas. Así consiguió la primera sorpresa de los Juegos ante Canadá.



salas la mejor forma de ocupar su tiempo libre.

Por otro lado, el Departamento de Cultura y Esvartjo del COOB ha dispuesto videotecas, salas de música, boleras y otros centros de esparcimiento que cuentan con billares, futbolines, scalextric, dardos y otro buen número de diversiones.

El turno este mes ante las diversiones de la Villa Olímpica le corresponde a Antonio Rebollo, el arquero de la llama, y sus compañeros paralímpicos.





Los orientales también saben ponerse boca abajo cuando es menester. No hay constancia de mareos en el SIMULADOR. Son todos deportistas.



La técnica del holograma también aparece en los videojuegos de Sega. Muy complicada para la mayoría, tuvo sus adeptos.

Un brasileño espera turno mientras otros dos atletas de distintas nacionalidades disputan una carrera en Mónaco. A este paso, la Fórmula 1 también será olímpica.





IMAGINACION, CON DINERO

Una moviola para el ordenador (y II)

Como continuación a lo expuesto en el número anterior, seguimos analizando el resto de los elementos que permiten la aplicación de sistemas audiovisuales dentro de un entorno Multimedia.



Sistemas de salida o presentación

• Monitores. Además o junto a los propios monitores *RGB* o analógicos de los sistemas computadores, en muchos casos será necesario trasvasar el procesado de la información audiovisual (realizado en el ordenador) a un monitor de TV como dispositivo de presentación o reproducción (*play–back*).

• *VCR* para videoimpresión (*PRINT TO TAPE*). Asociados a los anteriores se puede recurrir a la asistencia de magnetoscopios domésticos para grabar, reproducir y distribuir el trabajo realizado sobre una cinta de vídeo.

• Videoproyectores. Aunque se supone que el videoaficionado no tiene, en principio, la necesidad de presentar sus producciones ante públicos o auditorios multitudinarios, no está de más señalar algunos de los sistemas más usados para macropresentaciones: Proyectores *RGB, LCD*, pantallas gigantes, monitores multisíncronos, *VidiWalls* (sistemas donde la imagen se compone a partir de NxM monitores TV más o menos sofisticados, con lo que se reduce la perturbabilidad de la visión por incidencia luminosa o difusión).

• Adaptadores a señal de vídeo. Para codificar nuevamente la señal audiovisual tratada, procedente del ordenador, a cualquiera de los sistemas de vídeo antes mencionados, será indispensable la utilización de conversores de señal de ordenador a Vídeo Compuesto en cualquiera de sus formatos habituales. Estos adaptadores de señal pueden ser dispositivos externos o tarjetas implicadas en el propio sistema computador, pudiendo muchas de ellas



La aplicación de la informática al mundo del audio y del vídeo atrae cada vez más al usuario del ordenador doméstico.







incorporar también características de videocompresión para la digitalización del vídeo, lo que permitirá ahorrarnos alguno de los elementos de entrada antes comentados. En este sentido, y dependiendo de la capacidad de reproducción del ordenador, cabe distinguir entre adaptadores en tiempo real (*REALTIME*) y controladores cuadro a cuadro (*FRAME–BY–FRAME*), que registran cada imagen de una secuencia en el sistema de videograbación.

• Soportes ópticos de grabación. Así como los ***CD–ROM*** se presentan como el soporte de consulta de esta década, su característica de sólo lectura no permite utilizarlos como medios de grabación, por lo que hay recurrir en tales casos a dispositivos digitales de escritura única o múltiple (***CD–WO*** –escribibles una vez– y magnetoópticos –reescribibles– o ***WMRM*** –*Write Many Read Many*–).

Los soportes ópticos comienzan a hacerse imprescindibles a la hora de jugar con imágenes

El sistema computador

Entre la entrada y la salida del vídeo analógico, el "centro de procesado multimedia" será, en la mayoría de los casos, un computador o un sistema digital basado en algún microprocesador de propósito general o específico. Con el fin de acotar el margen de descripción, vamos a limitarnos a los sistemas, ordenadores y máquinas más conocidos, para hacer hincapié en lo que estimamos pueda ser más interesante por precio, disponibilidad, simplicidad y estandarización para el usuario doméstico. Por ello nos olvidaremos:

1) Del segmento de computadores y plataformas que, como en el caso de las estaciones de trabajo equipadas con prestaciones multimedia avanzadas (y ahí tenemos, por ejemplo, el extraordinario Personal ***IRIS INDIGO*** de **Silicon Graphics**, las ya clásicas ***SPARCStations*** de **Sun Microsystems**, las ***NEWS*** de **Sony**, bajo entorno **UNIX**, o las mismas ***NeXTcube*** de **NeXT Computer**, ahora equipadas con una placa digitalizadora de vídeo de 32 bits), rebasan los requisitos de cualquier videoaficionado y, sobre todo, su poder adquisitivo.

2) De aquellos que, como el ***CDTV*** de **Commodore**, son sistemas cerrados, o de los que, como es el caso de los **ATARI**, siguen siendo válidos (aunque pisados cada vez más de cerca por los secuenciadores que corren bajo ***PC*** en entorno **WINDOWS** ***Multimedia*** y bajo ***Mac***) como herramientas

Sistemas de almacenamiento óptico

Un mar de siglas empieza a poblar con singular rapidez el mundo del almacenamiento óptico y óptico–magnético. La ingente cantidad de información que se puede albergar en un soporte de lectura y/o escritura láser, así como su mayor fiabilidad y vida media, hacen enmudecer y a un tiempo prever la reconversión de los hasta ahora habituales soportes magnéticos (discos duros, cartuchos, bobinas) en que residían los baluartes de almacenamiento de la información.

CD–ROM, CD-WO, WORM, WMRM, CD–I, CD–XA, LD o Videodisco, ***CDV***, discos magnetoópticos, drivers Multifuncionales, ***CDTV***, son algunos de los elementos que empiezan a difundirse con rapidez y cierto desorden en el argot de las tecnologías del vídeo, del audio y de la informática. En próximos capítulos, trataremos de ofrecer al lector una visión cercana de lo que es cada uno de ellos. De momento, baste decir que, de cara al usuario de vídeo, pueden suponer inestimables fuentes y librerías de imágenes y sonidos, así como medios de almacenamiento aptos para dar cobijo al enorme espacio que requiere salvaguardar datos audiovisuales en forma digital y analógica, según el caso.







ya clásicas en el entorno musical gracias a programas de edición y secuenciamiento ***MIDI,*** como **NOTATOR** o **CUBASE.**

• ***AMIGA.*** Concebidos desde su nacimiento para ser usados con monitores de TV, los ***AMIGA*** 2000 y 3000 tienen una indudable afinidad con el mundo del vídeo, ya que incorporan de serie hardware para procesado de sonido y gráficos. Aunque son expandibles y hay disponibles para ellos numerosos adaptadores gráficos y de vídeo de 24 bits, uno de los principales defectos es la carencia de alta resolución.

• **PC y MAC**. Comparten de forma complementaria puntos a favor y en contra. De hecho, lo que era coto cerrado para los usuarios de ***PC*** y justificaba la existencia de otras máquinas, cuyos fabricantes aludían a las carencias de los ***IBM*** para cerrar su mercado, hoy día empieza a ser poco más o menos que una falacia.

Los últimos modelos de la firma de la manzana heredan sus características multimedia intrínsecas y presentan de serie hardware y software para digitalización de sonido, para lo cual se necesitan cantidades de RAM y disco duro. Si, además, se le quiere dotar de una buena pantalla, habrá que sumar el nada despreciable coste que supone incorporar una placa digitalizadora de 8 ó 24 bits y de un Trinitron.

Mientras, el ***PC***, cada vez con procesadores **Intel** más potentes, y respaldado por todo el software universal de que dispone desde hace años, su enorme parque de plataformas y el empujón que **Microsoft** ha dado al ***MPC*** **Marketing Council** (órgano que se encarga de las normas del ***Multimedia PC***, o

Los entornos multimedia van encontrando un hueco importante en aplicaciones audiovisuales



"***MPC specs***"), va encontrando su hueco, cada vez de forma más vehemente. El harto conocido interfaz gráfico de usuario de **WINDOWS 3.0,** con sus recién estrenadas extensiones multimedia, supone todo un estándar del entorno ***MPC***, cuyas normas hablan de una máquina mínima basada en un i286 (las últimas recomendaciones dejan el procesador mínimo en un 386sx), de 2 Mb de RAM, de tarjetas digitalizadoras de sonido y de una unidad lectora de ***CD–ROM***, todo ello bajo el entorno de ventanas antes mencionado.

GREGORY A. BOTANES

Tarjetas digitalizadoras de sonido

En muchos casos, tanto el precio como la onerosidad de un elemento de compresión de vídeo, alejarán al videoaficionado de invertir enormes sumas en aparatos cuyo potencial y grado de normalización aún están por justificar. Ante esto, y debido a que existen ya unos estándares en el campo del audio aplicado a los sistemas informáticos, no resulta descabellado optar por la solución que se adivina, de momento, como la más concreta y económica.

Se trata de utilizar alguna de las ya clásicas tarjetas de digitalización de audio del mercado y acompañar de forma sincronizada (animar) con este sonido las imágenes previamente digitalizadas mediante scanners o placa digitalizadora, o bien creadas mediante alguno de los programas de animación que proliferan en el mercado. **ADLIB, SOUND BLASTER, SOUND BLASTER PRO**, etc., son algunas de estas tarjetas de sonido, con posibilidades y prestaciones diversas, que van desde la mera digitalización en mono del sonido, hasta la incorporación de sintetizadores, mezcladores, e interfaces ***MIDI*** y de ***CD–ROM***.



Los súper del mes

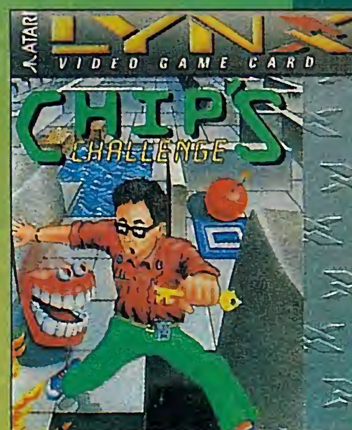
HIT

NEO-GEO



1. FATAL FURY ↑
2. BURNING FIGHT ↓
3. MAGICIAN LORD ↑
4. GHOST PILOTS ↑
5. ALPHA MISSION ↑

ATARI LYNX



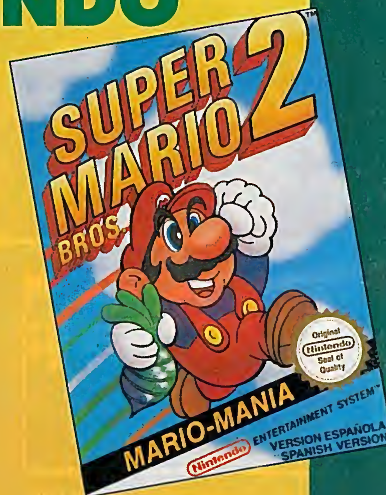
1. CALIFORNIA GAMES =
2. CHIP'S CHALLENGE =
3. PACLAND =
4. S.T.U.N.T. RUNNER =
5. AWESOME GOLF =

MASTER SYSTEM



1. SONIC THE HEDGEHOG ↑
2. OLYMPIC GOLD ↓
3. ASTERIX ↓
4. MICKEY MOUSE ↑
5. DONALD DUCK ↑

NINTENDO



1. SUPER MARIO BROS. 3 =
2. SUPER MARIO BROS. 2 =
3. DOUBLE DRAGON =
4. CAPTAIN PLANET =
5. TORTUGAS NINJA II =

CONSOLAS

TURBOGRAFX

1. BLAZING LAZERS =
2. VICTORY RUN ↑
3. KEITH COURAGE IN ALPHA ZONES ↑
4. DRAGON SPIRIT ↑
5. R-TYPE ↑



MEGA DRIVE

1. TAZMANIA ↑
2. OLYMPIC GOLD ↓
3. KID CHAMELEON ↑
4. QUACKSHOT ↑
5. SENNA GP II ↑



GAME GEAR

1. OLYMPIC GOLD =
2. SONIC THE HEDGEHOG ↑
3. WONDER BOY THE DRAGONS TRAP ↑
4. MICKEY MOUSE =
5. SUPER KICK OFF ↓



GAME BOY

1. HOOK ↑
2. SUPER MARIO LAND ↓
3. TERMINATOR 2 ↑
4. PROBOTECTOR ↑
5. SIMPSONS ↓



Tú me cuentas

Claves para PC

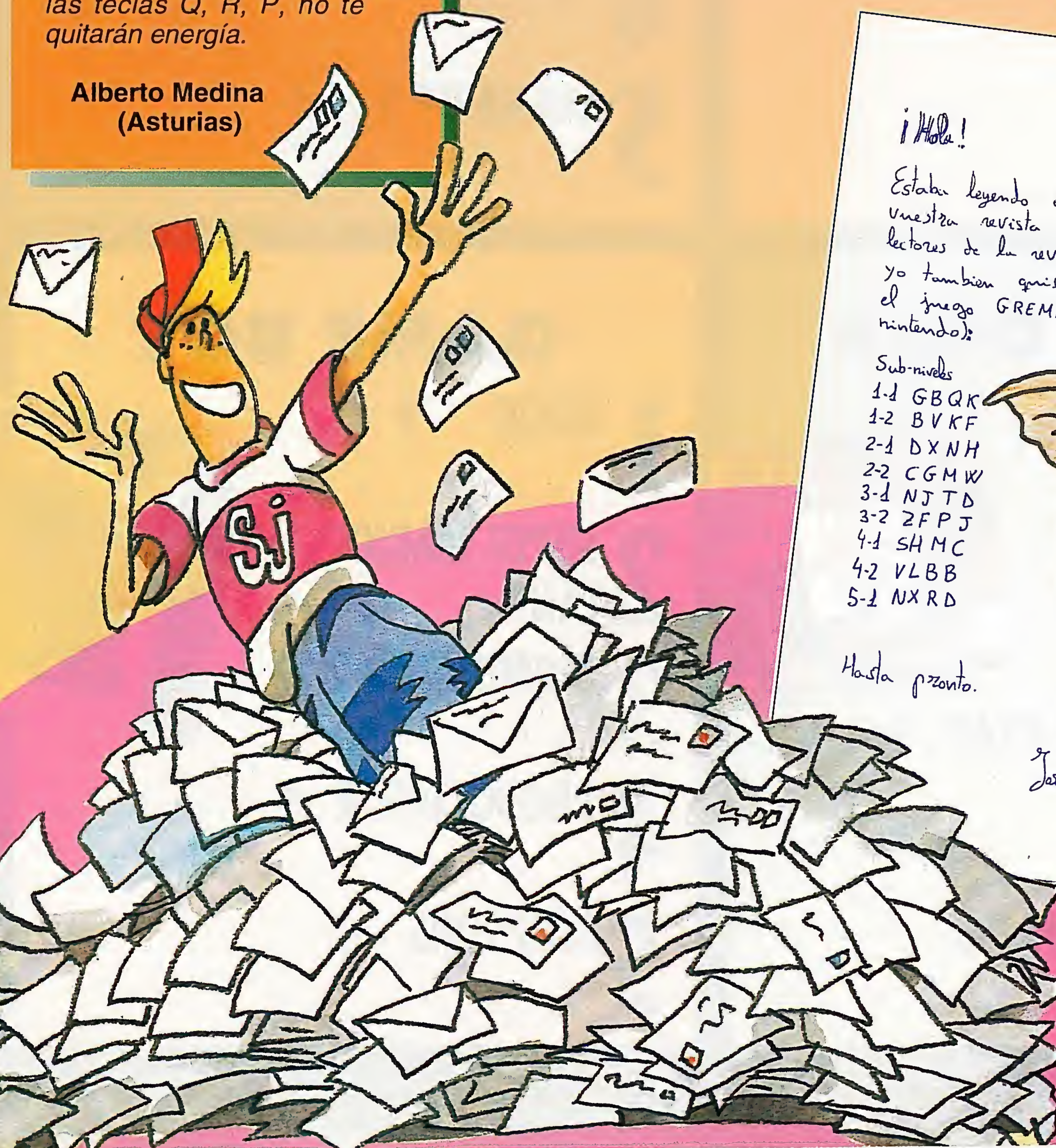
Queridos amigos de SUPER JUEGOS, os envío algunos trucos para juegos de **PC**. Para **ARMY MOVES**, en la pantalla de presentación teclea ARMYMOVES y obtendrás vidas infinitas. Puede ser que no ocurra a la primera, así que vuelve a intentarlo. En la fase 2, la clave es 26362. En el juego **TORTUGAS NINJA 1,** aprieta las teclas A, S, D, F y podrás atravesar las cosas, pero sólo fuera de las alcantarillas y edificios. Si aprietas las teclas Q, R, P, no te quitarán energía.

Alberto Medina
(Asturias)

El silbato de Supermario

En el número tres de la revista se daba información sobre la situación del silbato mágico en el mundo 1-3 del juego **SUPER MARIO 3**, pero existe otro en la minifortaleza del mundo 1. Antes de entrar por la primera puerta, verás un esqueleto que debes matar. Luego tienes que correr la mayor distancia





¡Hola!

Estaba leyendo el segundo número de vuestra revista cuando vi que algunos lectores de la revista enviaban trucos; pues yo tambien quiero mandar las claves para el juego GREMLINS 2, The New Batch (consola nintendo):

Sub-niveles
1-1 GBQK
1-2 BVKF
2-1 DXNH
2-2 CGMW
3-1 NJTD
3-2 ZFPJ
4-1 SHMC
4-2 VLBB
5-1 NXRD



Hasta pronto.

José A. Mediavilla.

posible de derecha a izquierda y, si eres Tail Mario, volar lo más arriba hacia la derecha que puedas. Cuando no puedas seguir más, pulsa el pad hacia arriba y observarás el cofre con el silbato mágico. Utiliza el del mundo 1-3 en el mundo 2 y vete a la zona 7. Allí utiliza el otro silbato para llegar a la zona oscura, para pasar un mundo.

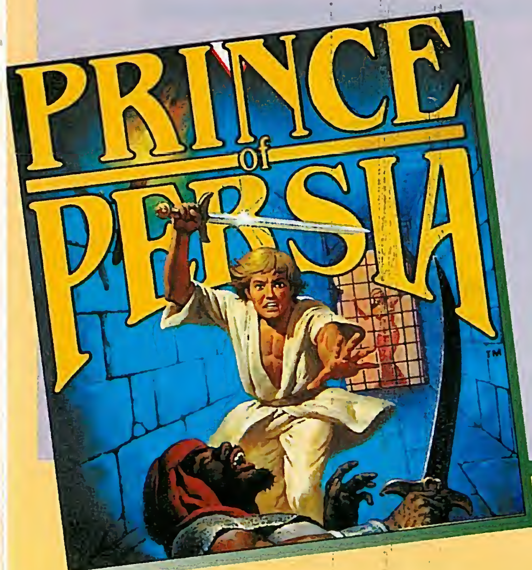
Miguel A. Pérez (Albacete)

Prince of Persia para Game Boy

*Hola, aquí os envío unos passwords para el **PRINCE OF PERSIA** de la* **Game Boy**:

Clave	Nivel	Tiempo
63907195	8	42
17808685	9	39
22431654	10	34
90737644	11	32
55629774	12	28
49123764	13	26
72020714	14	25

David Fdez. Ramos (Baleares)





Trucos para Mega Drive y Master System

Aquí os mando unos trucos muy interesantes para las mejores consolas:

- ***ROBOCOD: JAMES POND II*** *para* **Mega Drive**: *para elegir un nivel del 1 al 80, pulsad la diagonal abajo/izquierda, A, C y START a la vez, cuando aparezca PUSH START.*

- ***SONIC*** *para* **Master System**: *en la palmera número 22 de la primera y segunda pantallas de Green Hill, cáete al agua, dirígete a la izquierda y salta en diagonal hasta que te den otra vida.*



- ***GYNOUG*** *para* **Mega Drive**: *para continuar todas las veces que quieras en este juego, pulsa abajo, A, C e izquierda cuando aparezca GAME OVER.*

Jorge Velarde (Madrid)



Tú me cuentas



Bubble Bobble para NES

Amigos de SUPER JUEGOS: os mando para todos los lectores que tengan el juego de **Nintendo** ***BUBBLE BOBBLE*** *los siguientes passwords: 15: BEJJJ; 17: AABBI; 19: ABAAI; 21: AFIIG; 24: ACCCB; 25: ACCJJI; 28: AEEEB; 32: IIIIB; 36: IBBBJ; 39: IABBG; 42: IEEEB; 43: IEJJJ; 44: IJGGG; 50: FIIIG; 56: FEEEB; 57: FEJJJ; 58: FGJJJ.*
Y también os envío los códigos de las dos últimas pantallas y del monstruo: 98: GEEEB;99: GEJJJ; C8: DDDDB (monstruo).

M. Elvira Rodríguez (Asturias)



Sonic de Sega

Hola, Mix. Te mando algunos truquillos para un juego de la **Master System:** *el* ***SONIC, THE HEDGEHOG.***
Cuando salga el Dr. Roboctick en el nivel 1-3, cáete por la segunda trampa y encontrarás una vida.
En el nivel 3-3, cáete al agua y conseguirás otra.

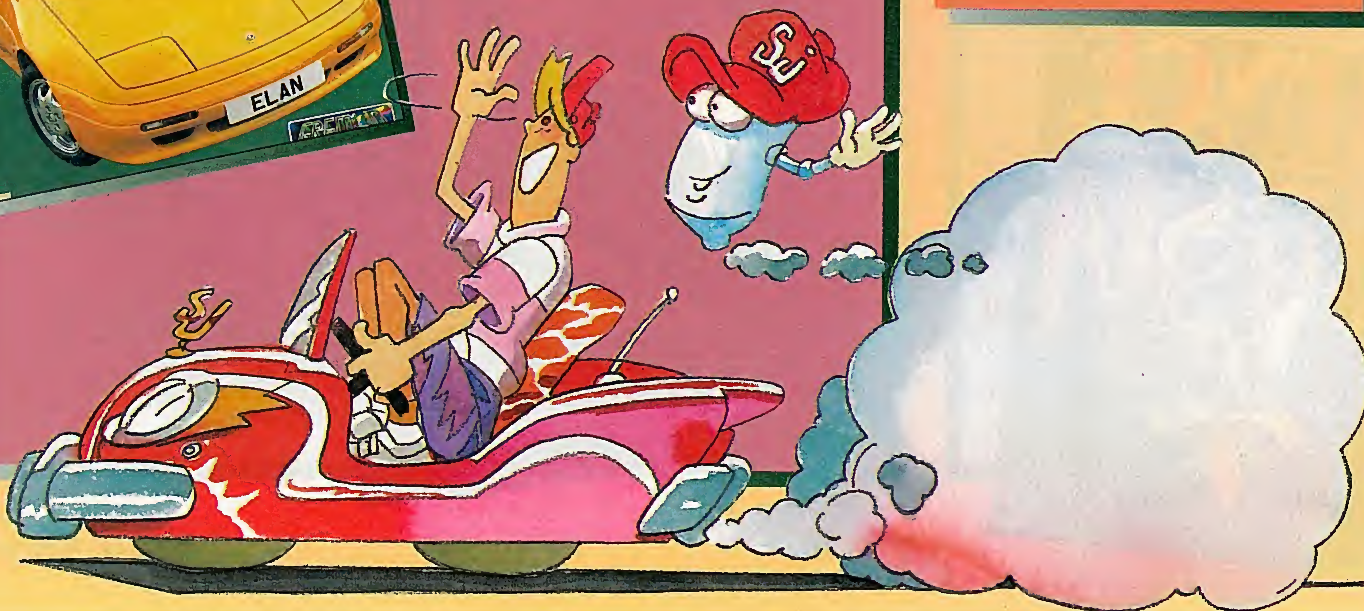
Francisco Eliecer (Madrid)



Lotus Turbo II y Narcopolice

Tengo un **Amiga 500** *y os mando un par de trucos. En* ***LOTUS TURBO II,*** *el password TURPENTINE proporciona tiempo infinito, pero obliga a empezar desde el primer nivel. En* ***NARCOPOLICE,*** *si tecleas MUNICION, tus cartuchos aumentarán. Pero si pulsas NOENEMIG, todos los enemigos desaparecerán.*

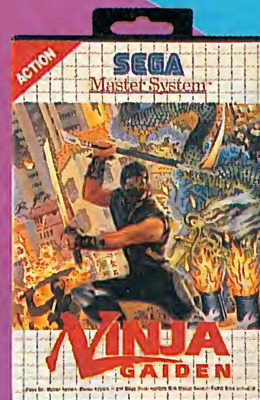
Víctor Bonet (Ibiza)



LOS TOP 8 super juegos DEL MES



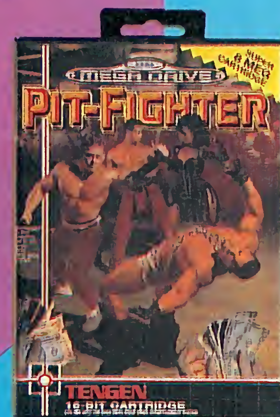
~~5.400~~
4.700



~~5.990~~
4.990



~~6.900~~
6.400



~~8.990~~
7.990



~~5.190~~
4.490



~~7.790~~
6.790



~~5.400~~
4.400



~~7.990~~
6.990

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:



• STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 28045 MADRID
• MONTERA, 32 - 2º 28013 MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.:

Teléfono:

Población:

Provincia:

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



A examen

ORDENADORES



THE CARL LEWIS CHALLENGE

Atletas frente al espejo

El Hijo del Viento es el gran atractivo de este programa de atletismo que permite la competición en distintas disciplinas que incluyen pruebas de velocidad -100 metros lisos y 110 metros vallas-, lanzamientos -jabalina- y saltos -altura y longitud-.

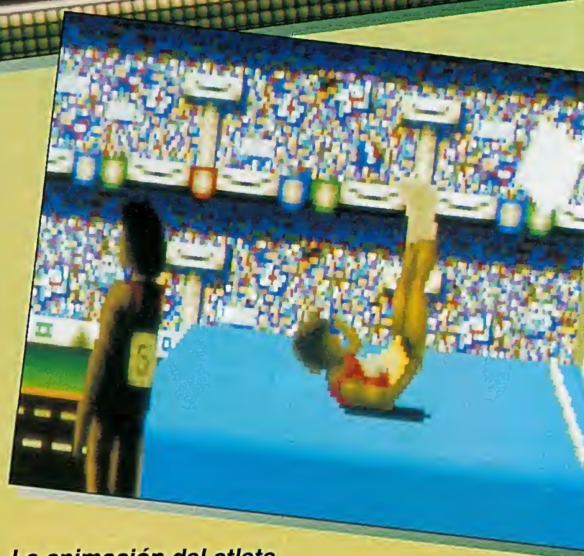
Tres son las opciones posibles, ya que podemos elegir entre la versión arcade, entrenamiento o juego completo.
Se puede planificar el trabajo previo de los atletas seleccionados. La lista es bastante amplia e incluye nombres famosos en la élite del atletismo según sea el país seleccionado, aunque, en algunos casos, no coincida el personaje con su prueba. Por ejemplo, Fermín Cacho no es un especialista en 110 metros vallas por mucho que se recicle.
La puesta a punto se consigue gracias a diversos aspectos que van desde una mayor preocupación por la resistencia, el sprint o el ritmo. Es interesante probar con distintos atletas para saber cómo reacciona cada uno de ellos conforme nos hayamos aplicado en una u otra vertiente del entrenamiento.
La opción arcade nos

FICHA TECNICA

Nombre: The Carl Lewis Challenge
Fabricante: Psygnosis
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC y Amiga
Género: simulador deportivo



Sistema estudiado: PC



La animación del atleta en el salto de altura está realmente conseguida.



El lanzamiento de jabalina es una de las pruebas más complicadas.



En los 100 metros lisos y 110 metros vallas, competiremos por la victoria contra otros tres corredores.

En el salto de longitud debemos ajustarnos a la raya de salto si queremos superar el récord del mundo.



lleva directamente a la pista. Todos los atletas son Carl Lewis con diferentes colores e, incluso, con alguna mínima modificación en su aspecto físico. Sin embargo, la sorpresa no tarda en producirse cuando nos enfrentamos a los cien metros lisos.

A la inversa

Los autores del juego lo han diseñado al revés, y, según la visión del espectador situado en la tribuna, los deportistas corren de derecha a izquierda en lugar de hacerlo, como es habitual, de izquierda a derecha. Es como si estuvieran reflejados en un espejo.

El programa exige en cada una de las intervenciones marcas mínimas que son muy fáciles en la primera entrada y se vuelven sumamente exigentes a partir de la tercera. Posee ciertas incongruencias, como la mínima de dos metros en longitud. Se otorgan puntos en función de la marca y únicamente si se ha superado la mínima exigida en cada caso.

El juego total es un compendio del entrenamiento y el arcade. Una vez en la pista, los atletas seleccionados se comportarán conforme sea la preparación que nosotros les hayamos proporcionado en el gimnasio. Por cierto, todas las carreras se repiten, lo queramos o no.



THE CARL LEWIS CHALLENGE

Interés:	82
Dificultad:	85
Gráficos:	76
Originalidad:	72
Sonido:	64
Total:	75,8

Para sacar ventaja

Acostúmbrate a utilizar el joystick, el ratón o el teclado en los saltos y en el lanzamiento de jabalina.

El movimiento del atleta es diferente a otros más convencionales. El reto es conseguir mucha velocidad al principio y luego encontrar el ángulo adecuado sin hacer nulo.

En los 110 metros vallas fíate de las líneas que aparecen en la parte inferior de la pantalla y salta, cuando menos, en el momento en que llegue la tuya a una casilla anterior a la valla. Ya verás la carrera en la repetición.

El salto de longitud y la jabalina son los más difíciles. En el primer caso, inicia el salto cuando avistes la segunda raya; en el lanzamiento, cuando la línea de potencia apenas haya iniciado el rectángulo blanco.

M. BARRERO

HOOK

El regreso de Peter Pan

El legendario Peter Pan ha sufrido una increíble transformación. Ya no es el niño que volaba y jugaba con sus compañeros en el País de Nunca Jamás; ahora es un importante hombre de negocios casado y con dos hijos que vive con toda normalidad en la Tierra.





Pero su terrible enemigo Hook, también conocido como el Capitán Garfio, no se ha olvidado de él y planea vengarse por sus pasadas derrotas, para lo que secuestra a sus dos hijos.
Peter debe rescatarlos de las manos del pirata, pero ya no recuerda sus antiguos poderes ni su verdadera identidad; sólo con la ayuda de Campanilla se enfrentará a la aventura más difícil de su vida.

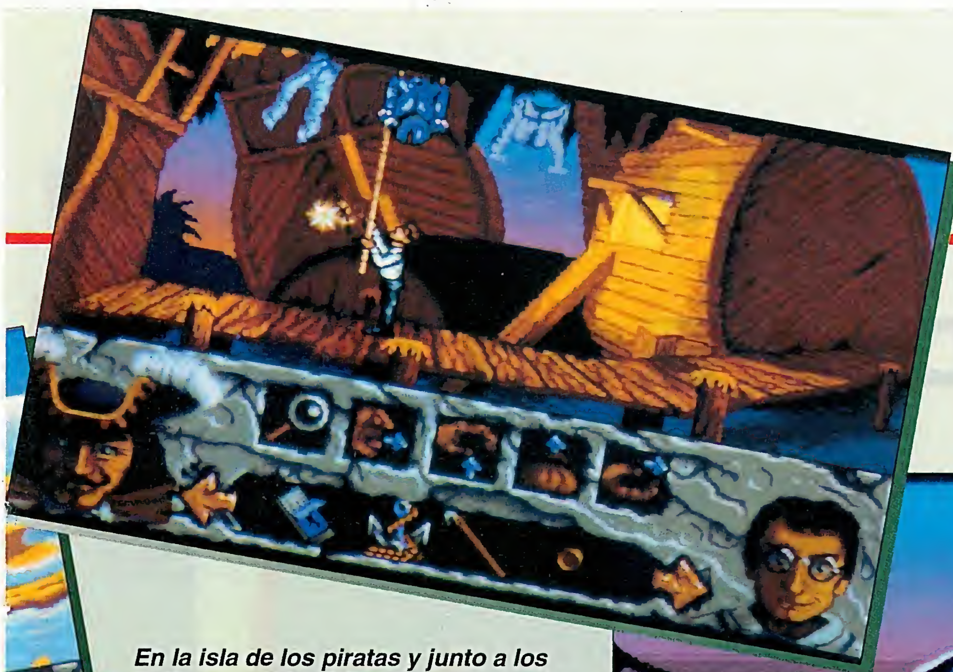
En el juego, desempeñas el papel de Peter Pan y controlas todo lo que sucede a tu alrededor, así como el inventario de objetos que lleva y que se deben utilizar. Las conversaciones con los piratas deben seleccionarse con sumo cuidado para no ofender a

FICHA TECNICA

Nombre: Hook
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe
Sistema: Amiga, Atari, ST y PC
Género: aventura gráfica



Sistema estudiado: Amiga



Para mezclarse entre los piratas hay que vestirse como ellos, pero esto no es tan fácil: el protagonista del juego no parece muy dispuesto a cambiarse de ropa.

En la isla de los piratas y junto a los "niños perdidos", Peter debe recordar quién fue, para salvar a sus hijos.

Revive las legendarias aventuras de Peter Pan y vence al Capitán Garfio con un objeto clave: el reloj enterrado en la arena

nadie, y hay que dar un uso correcto a cada objeto recogido por el camino. El objetivo es encontrar a Hook, el Capitán Garfio, y derrotarle para volver a casa con los hijos de Peter sanos y salvos.

La aventura comienza en la plaza pirata. El viejo Peter debe llegar al barco de Garfio, pero sólo se permite el paso a los verdaderos ladrones del mar. Por este motivo, el protagonista del legendario cuento de John M. Barrie empieza a buscar las piezas de un traje. Necesita un sombrero, unos pantalones y una chaqueta. En su búsqueda debe recoger todos los objetos que encuentre, ya que pueden serle de mucha utilidad. También es importante la información que obtiene de los posaderos, comerciantes y piratas que se crucen en su camino: aunque no todos son alegres conversadores, alguno le puede proporcionar datos muy interesantes sobre el paradero de las piezas que necesita para su vestimenta.

Una vez que ha engañado al guardia del barco, llega la misión más difícil: el enfrentamiento con Garfio para liberar a sus hijos. Es la última prueba que debe superar nuestro héroe.

Para alcanzar su objetivo, Peter necesitará usar todas sus dotes de deducción e inteligencia, puesto que algunas pruebas son muy complicadas y no se superan fácilmente.

HOOK	
Interés:	88
Dificultad:	76
Gráficos:	81
Originalidad:	83
Sonido:	75
Total:	81



Para sacar ventaja

Peter se ha convertido en un personaje muy tímido; por ello, algunas de las órdenes que le des no querrá ejecutarlas a la primera. Insiste en ello, y puede que al final obedezca y consigas algo importante. Recuerda que lo que más asusta al Capitán Garfio son los relojes y por eso ha destruido todos; pero uno de ellos se salvó y está enterrado en la arena. Si lo encuentras, la victoria será tuya, siempre que lo utilices en el momento adecuado.

Campanilla sólo ayuda a Peter con sus consejos sobre los pasos que hay que dar. Algunas de sus frases deben ser interpretadas con inteligencia para salir adelante con el plan, y si se siguen sabiamente sus consejos, el juego tendrá muchas horas de entretenimiento y diversión para los participantes.

ALBERTO PASCUAL

SI TE HACES



ESPERA.

SI TIENES LA TARJETA SUPER JUEGOS, TODO SON VENTAJAS:

- Pasa la página y mira los importantes descuentos en exclusiva que tienes como socio del club.
- Podrás adquirir productos exclusivos Super juegos a precio de socio (Chandals, camisetas, bicis, gorras ... y muchas cosas más).
- Te propondremos fantásticos viajes con aventuras sorprendentes.
- Podrás comprar, vender o intercambiar con otros socios a través de nuestro club.

¿TODAVIA NO ERES SOCIO DE SUPER JUEGOS?

¡Ahora es el momento para entrar en el club más super!

COMO HACERTE CON ELLA:

- Gratis, suscribiéndote.
- O por solo 1.000 Ptas.

Rellena el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.



DARK SEED
(PC)
P.V.P. 6.990

SOCIOS
6.080



BOLSAS GAME
GEAR/GAME BOY
P.V.P. 1.900

SOCIOS
1.650

canadian

SIN GASTOS DE ENVIO



OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
SEPTIEMBRE



SCREENBEAT
ALTAVOCES (PC)
P.V.P. 5.500

SOCIOS
4.390



ALTERED BEAST
MEGA DRIVE

SOCIOS
5.490

MAIL VXC

GASTOS DE ENVIO 250 Ptas

EL KIOSCO



Ref. 002 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIOS: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)



Ref. 001 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIO: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)



Ref. 003 BICICLETA
P.V.P.: 45.000
SOCIO: 39.000
(+ gastos de envío 500 Ptas.)

Ref. 004 WALKMAN
P.V.P.: 5.500
SOCIOS: 3.490
(+ gastos de envío 250 Ptas.)



Ref. 007 ROLLER COLORS
P.V.P.: 1.500
SOCIOS: 990
(+ gastos de envío 250 Ptas.)



Ref. 005 TARJETA DE SONIDO SOUND MASTER II
P.V.P.: 32.900 - **SOCIOS: 29.900**
(+ gastos de envío 250 Ptas.)



Ref. 006 AJEDREZ ELECTRONICO
P.V.P.: 5.900 - **SOCIOS: 4.990**
(+ gastos de envío 250 Ptas.)





PASE PARQUE ATRACCIONES.
- CALCO SUPERDIVERSION -
CONSIGUELO **POR 200 PTAS MENOS.**

OFERTA SUPER

EL KIOSCO

COMPRANDO 4 JUEGOS TE REGALAMOS UNA CONSOLA NEC





REF. 008

=

* Oferta limitada para los primeros socios de cada mes.

27.600 SOLO PARA SOCIOS

(+ GASTOS ENVIO 500 PTAS)

(P.V.P. Consola + 4 Juegos =47.500)

Si quieres hacer un pedido de nuestra sección EL KIOSCO rellena este cupón.

❑ REF. 001 TALLA P
❑ REF. 001 TALLA G
❑ REF.002 TALLA P
❑ REF. 002 TALLA G
❑ REF. 003
❑ REF. 004
❑ REF. 005
❑ REF. 006
❑ REF. 007
❑ REF. 008

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.: Teléfono: Edad:

Población:

Provincia:

Modelo de consola u ordenador que posees:

Nº de Socio club Super Juegos:

FORMA DE PAGO:

❑ MEDIANTE TARJETA CREDITO VISA Nº:

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................

Nombre del titular si es distinto.......................................

❑ TALON BANCARIO ADJUNTO (A EDICIONES MENSUALES S.A.)

Fecha y Firma.

Envía este cupón a: **EDICIONES MENSUALES CLUB SUPERJUEGOS**
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

GUY SPY AND THE CRYSTALS OF ARMAGEDDON

Aventura sin límites

Guy Spy trabaja al servicio de la Inteligencia americana y ha recibido la que puede ser su última misión: atrapar a un peligroso criminal, el barón Von Max, que pretende dominar el mundo al mando de su organización.

Lucha viajera

Acostumbrado a jugarse la vida en cada aventura, Guy Spy parte hacia Berlín para tomar el tren a Suiza, ya que en ese medio de transporte se vio por última vez al barón. A partir de ese instante, comienza el feroz combate contra los soldados de aquél, que obligarán a Guy a ser el más rápido con la pistola, matar a todos los enemigos que se encuentran en la estación y llegar a las montañas nevadas de Suiza donde debe esquivar a la temible Olga, una mujer amiga del barón.
Las habilidades de Guy también se prueban en el manejo de los esquíes al descender hacia la siguiente fase, que se desarrolla en Egipto, en el interior de una pirámide. Allí debe sobrevivir a las trampas ocultas en el laberinto y enfrentarse a los guardianes del milenario monumento.
La habilidad con la espada se pondrá de manifiesto en una lucha contra los árabes, mientras Guy Spy cruza Africa. También debe demostrar su fuerza con los puños en una pelea en un bar.
El final de la aventura tiene como marco Perú. Allí debe abrirse camino por un puente, armado con un palo, hasta llegar al templo donde se enfrenta con los guardias y las defensas láser.
Si supera estas pruebas, deberá batirse en un combate a muerte con el barón Von Max.



Los reflejos de Guy Spy se pondrán a prueba en enfrentamientos contra el guardián del templo.

Para sacar ventaja

Cada vez que te maten, mantén apretado el botón del joystick para empezar la partida desde esta fase. De lo contrario, volverás al principio.

Este programa contiene toda clase de retos para poner a prueba los reflejos y la habilidad del jugador en sus diferentes facetas.

ALBERTO PASCUAL

FICHA TECNICA

Nombre: Guy Spy and the Crystals of Armageddon
Fabricante: Ready Soft
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Amiga, PC, Atari, Commodore 64 y Macintosh
Género: aventura-acción



Sistema estudiado: Amiga



GUY SPY

Interés:	84
Dificultad:	87
Gráficos:	85
Originalidad:	83
Sonido:	85
Total:	84,4

CRAZY CARS 3

Riesgo al volante

Las apuestas en carretera son uno de los medios más arriesgados de ganarse la vida, pero los pilotos de CRAZY CARS 3 no le temen a nada y van de ciudad en ciudad buscando fama y riquezas en carreras que les pueden llevar a la cárcel.



La competencia es muy dura: es aconsejable desarrollar la máxima velocidad durante la carrera.



Antes de empezar, el juego ofrece la posibilidad de elegir el escenario en el que vamos a competir con los demás corredores.



Sólo los más rápidos y audaces sobreviven en el difícil mundo de las apuestas ilegales. El primer requisito necesario es disponer de un coche rápido y de dinero suficiente para apostar. Una vez logrado, llega el momento de la competición.

El participante dispone de un buen vehículo al principio de la partida, pero puede mejorarlo con nuevos utensilios y repuestos a medida que gana dinero con las apuestas.

Los riesgos del circuito

El jugador selecciona a su gusto las pruebas en las que desea competir, pero no tiene abiertas todas las carreras, ya que la mayoría sólo admite pilotos de cierto prestigio, que se consigue al triunfar en las pruebas de menor rango, a las que tiene acceso el corredor novato.

Antes de comenzar la carrera, se ofrecen datos acerca del nivel de la misma y la posible presencia de policía. Si compiten pilotos importantes, éstos apostarán sumas elevadas entre sí, lo que proporciona un mayor incentivo a la prueba, puesto que además hay premios en metálico para los tres primeros clasificados.



Durante la carrera, la policía puede detenerte en cualquier momento: irás a la cárcel y tendrás que pagar para poder salir. En el garaje se pueden reparar los daños sufridos y poner a punto el motor.

Gánate la vida en la carretera compitiendo con los mejores pilotos del mundo y evita, en lo posible a la policía

FICHA TECNICA

Nombre: Crazy Cars 3
Fabricante: Titus Software
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Amiga y Atari ST
Género: deportivo



Sistema estudiado: Amiga

Para sacar ventaja

Al empezar el juego no debes malgastar el dinero en utensilios para el coche, ya que éste es bastante más rápido que el de tus adversarios.
Tampoco es necesario que superes las apuestas de los rivales, es mejor apostar el mínimo exigido, en las primeras carreras, para luego apostar más fuerte, cuando domines la pista.

En las competiciones sin pilotos famosos no hay apuestas, tan sólo el premio para el trío vencedor.
La policía puede intervenir en cualquier momento de la prueba, y si el conductor no logra despistarles, acabará entre rejas, de donde se sale tras pagar una fuerte multa.
El juego termina cuando el piloto se arruina al no haber ganado nada o al perderlo todo y, en consecuencia, tiene que vender su posesión más valiosa: el coche.
Antes de competir, existen unos entrenamientos voluntarios que son ideales para los corredores más inexpertos que aspiren a ser los amos de la carretera.

ALBERTO PASCUAL



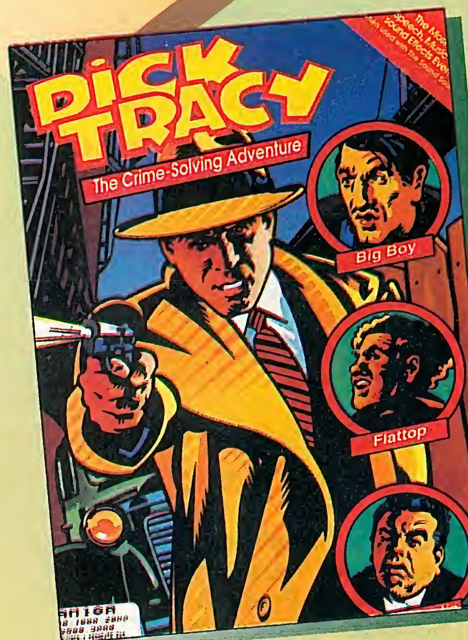
CRAZY CARS 3

Interés:	89
Dificultad:	85
Gráficos:	87
Originalidad:	76
Sonido:	84
Total:	84

A examen

DICK TRACY

El detective de la gabardina amarilla





En el fichero de delincuentes puedes contrastar las pistas encontradas en la escena del crimen con los datos de los más famosos criminales.

Primero fue el cómic; después, la película. Ahora, de la mano de **Disney Software,** podremos controlar las acciones del famoso investigador en nuestros ordenadores.
El juego recuerda a varios programas, entre otros el HILL STREET BLUES, en el que debes buscar a los criminales sobre un mapa. También se encuentran similitudes con toda la saga de CARMEN SANDIEGO, ya que, básicamente, la dinámica del programa es la búsqueda de pistas en la escena del crimen, el estudio de nuestros hallazgos en el laboratorio y su contraste en el fichero de criminales. Una vez hecho esto, nuestra misión será la captura del asesino, que, lógicamente, pondrá la situación complicada. Por tanto, algunas veces la detención se llevará a cabo con el uso de las armas, y otras, con el de los puños.
Para facilitar la tarea, los confidentes nos proporcionan información vital sobre los criminales y sus acciones delictivas. Con este fin, mientras viajas por la ciudad, presta atención a las casas. Si, cuando pases cerca del edificio, aparece un rótulo con un nombre, detén el coche e investiga; de este modo, conseguirás importantes pistas para llevar a buen término tu investigación.
Los gráficos están bien elaborados y es destacable el sonido, dotado de digitalizaciones de voz que aportan mucho realismo al juego.

CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

No pierdas tiempo a la hora de buscar a los delincuentes, sólo tienes 24 horas para completar tu investigación. Acude con frecuencia a los informadores, pues serán de gran ayuda. Si tu coche se encuentra en mal estado, vete al garaje.

La lucha de Dick Tracy contra Big Boy llega a las cotas más altas de emoción gracias a este programa

FICHA TECNICA

Nombre: Dick Tracy
Fabricante: Disney Software
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Amiga
Género: aventura



Sistema estudiado: Amiga



DIE HARD 2

El defensor del orden

En esta nueva aventura debes ayudar al protagonista, John McClane, a terminar con todos los terroristas que se encuentren en la jungla a base de disparos y bombazos.



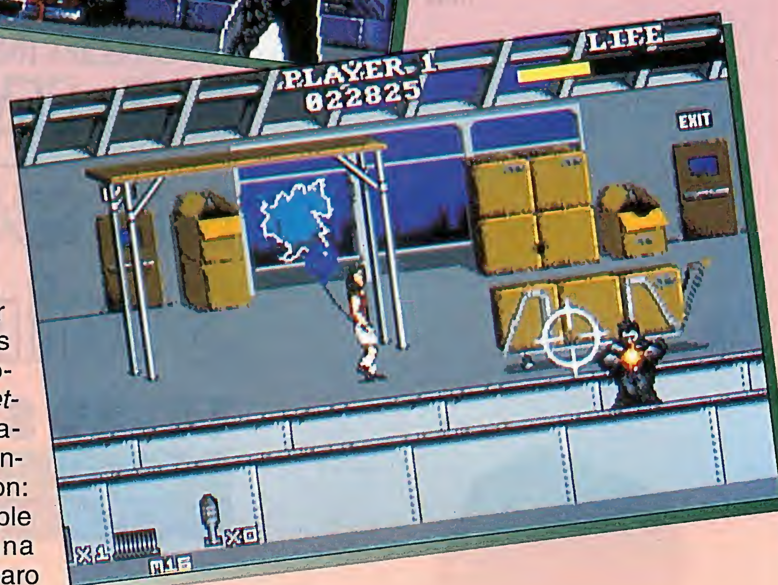




Una de las opciones del juego permite practicar la puntería antes de enfrentarse a los terroristas. Debes tener cuidado de no herir a ningún inocente y de causar los mínimos desperfectos posibles.

La acción comienza en los pasillos de un aeropuerto. Allí hay que detener a balazos a todos los asesinos que aparecen por la pantalla, para llegar hasta su jefe, el malvado General. Salen de cualquier sitio, incluso por la cinta transportadora de equipajes, por lo que hay que estar muy atento para acertar y, rápidamente, recoger el arma o el paquete de la Cruz Roja que sueltan al morir.

Algunos de los oponentes, al ser alcanzados por nuestros disparos, sueltan objetos que son muy útiles, como el paquete de la Cruz Roja, que permite recuperar algo de vida, o ciertas armas que son mejores que la pistola *baretta* –de un solo disparo–, con la que comienza el juego. Estas son: el *Glock* (arma de triple disparo), el *M16* (una ametralladora de disparo

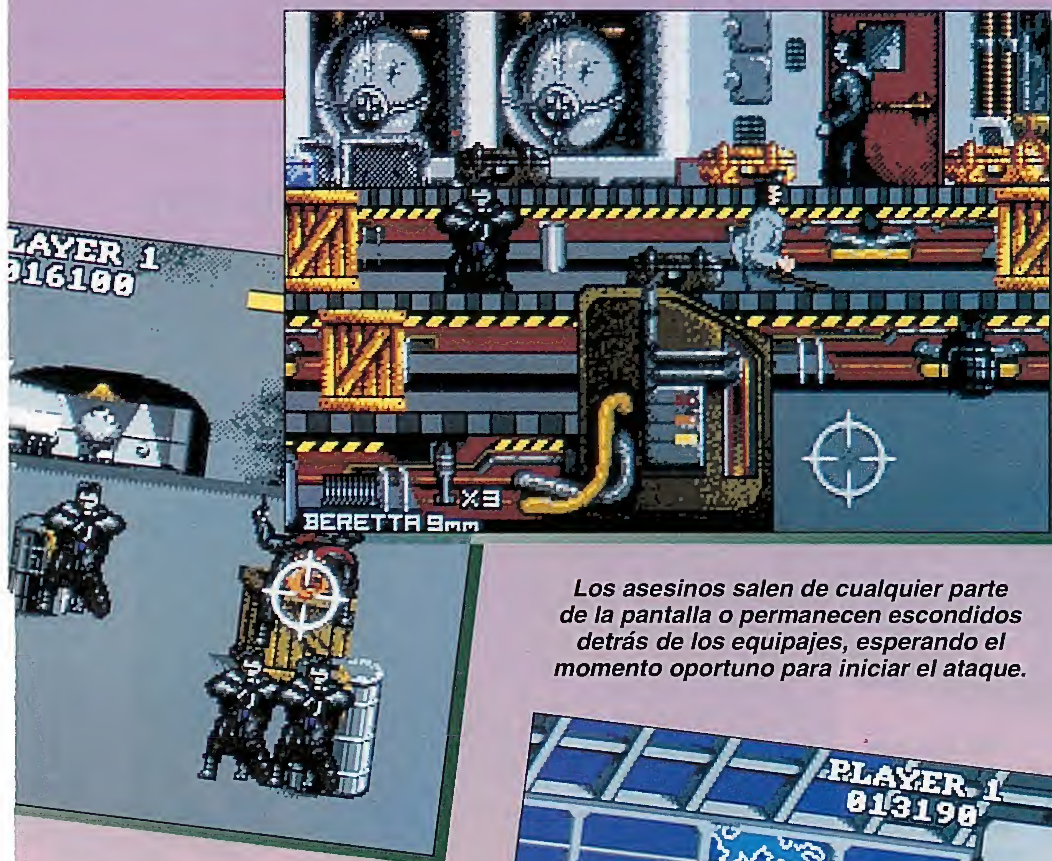


FICHA TECNICA

Nombre: Die Hard 2
Fabricante: Grandslaml
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, ST, C64 y Amiga
Género: arcade



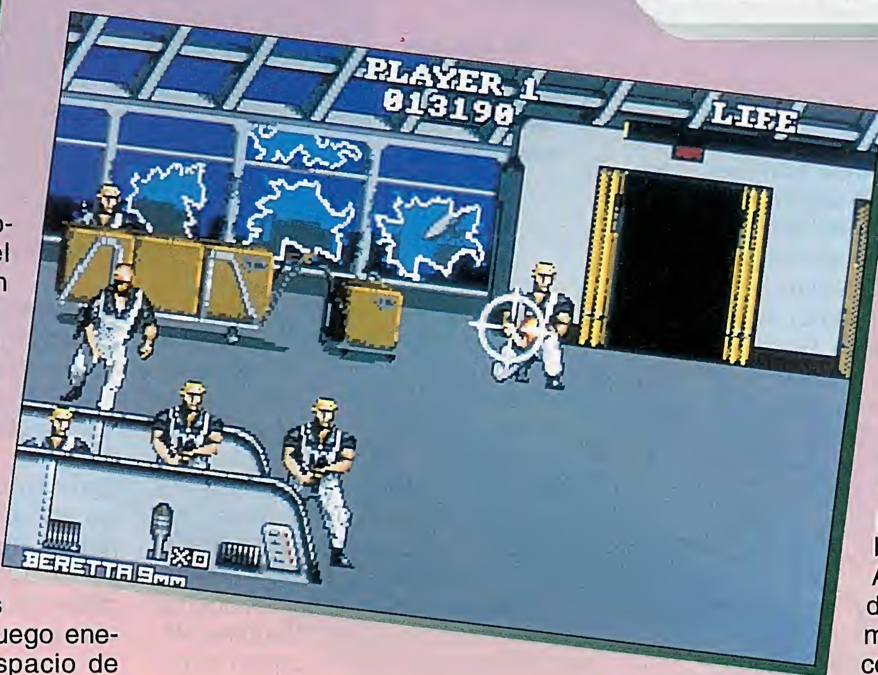
Sistema estudiado: PC



Los asesinos salen de cualquier parte de la pantalla o permanecen escondidos detrás de los equipajes, esperando el momento oportuno para iniciar el ataque.

Para sacar ventaja

Debes coger los paquetes de la Cruz Roja para recuperar la vida perdida.
Acumula todas las granadas que puedas y procura no usarlas hasta el final de la fase, donde aparecen los contrincantes más peligrosos.
Recoge las armas que sueltan los terroristas al morir.
Debes procurar dañar las instalaciones lo menos posible, así como no alcanzar con los disparos al personal civil que se encuentre en el aeropuerto.



Al final de cada fase, te enfrentarás a un nutrido grupo de oponentes, más poderosos que los anteriores.

lento), el *Ak47* (ametralladora de disparo rápido) y el *Uzi9mm* (un arma de gran potencia).
También se pueden recoger unas granadas que son de gran efectividad para los momentos finales de cada fase, en los que los enemigos son muchos y su resistencia a los disparos, mayor. Hay, igualmente, un pequeño chaleco antibalas que hace invulnerable al fuego enemigo durante un breve espacio de tiempo.
También aparecen otros personajes en el aeropuerto, tales como policía y civiles, a los que, por supuesto, no debemos disparar.
Asimismo, se debe tener el máximo cuidado con las maletas y monitores que están en los pasillos del centro de aviación.
Los gráficos de este arcade no son excesivamente brillantes, y la música se reduce al efecto de los disparos.

ANTONIO J. MARTINEZ

Combate el terrorismo internacional con armas bien seleccionadas



Tú controlas

HEROES OF THE 357th

Una leyenda en vuelo





Es posible observar desde distintos puntos el avión que controlamos.

Este simulador nos sitúa en la Segunda Guerra Mundial, concretamente en un escuadrón de la RAF especializado en lanzar ataques sorpresa con el fin de obstaculizar el avance del ejército alemán.

Desde el cuartel general, situado en las Islas Británicas, se planean las diferentes operaciones, estudiando los objetivos concretos y la resistencia que se prevé que van a oponer las tropas germanas. Estas misiones consisten en patrullar el área de Aquisgrán, bombardear en Berlín una planta industrial, aniquilar varios objetivos en París, eliminar diferentes depósitos de combustible, encontrar y destruir las bombas voladoras V1, escondidas cerca de la capital teutona, y, por último, realizar un vuelo de práctica para poner a prueba el avión y su armamento.

Una vez elegida la misión, el jefe de escuadra hace un estudio pormenorizado del plan, centrando su exposición en los blancos específicos mediante una proyección que, en su momento, nos es de gran utilidad para reconocerlos. Ahora es cuando debemos escoger piloto, ya sea uno sin experiencia u otro que halla superado operaciones anteriores. En este último caso, es necesario que en misiones anteriores hayamos conseguido regresar con vida.

En lo referente a controles y gráficos, presenta una notable similitud con otros simuladores aéreos, incluyendo las ya obligadas repeticiones y diferentes ángulos de visión, que, al estar situados en las mismas teclas, facilitan su manejo a los seguidores de este género.

JAVIER ITURRIOZ

HEROES OF THE 357th

Interés:	80
Dificultad:	77
Gráficos:	79
Originalidad:	70
Sonido:	71
Total:	**75,6**

FICHA TECNICA

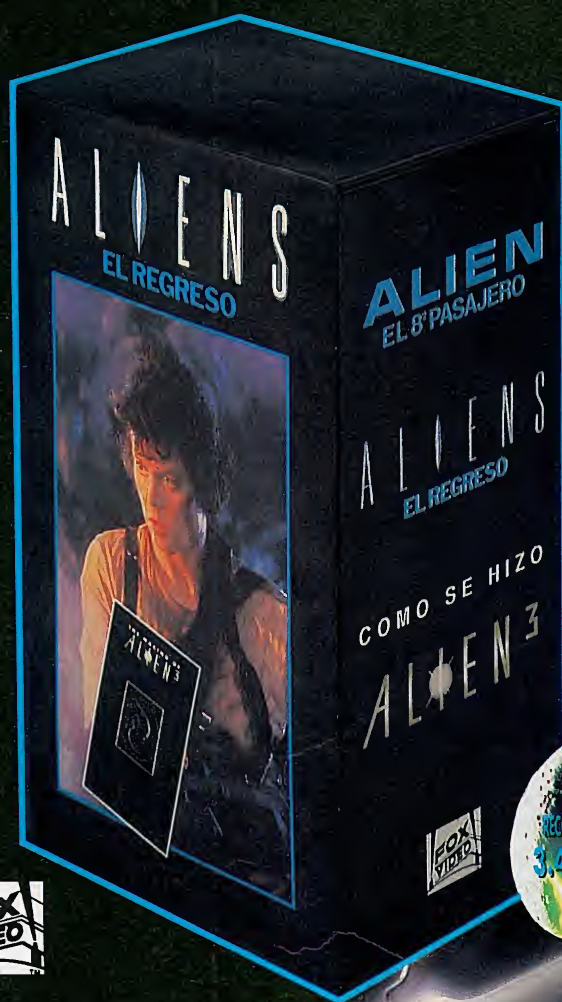
Nombre: Heroes of the 357th
Fabricante: Electronic Arts
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: simulador aéreo



Sistema estudiado: PC

ALIEN

ES MAS FUERTE, MAS LISTO Y MUCHO MAS
TERRORIFICO QUE NUNCA.
VIENE A POR TI...



FOX VIDEO

P.V.P. RECOMENDADO 3.495 PTS.

Siente con **ALIEN el 8º Pasajero**
y **ALIENS el Regreso**,
cómo un terror infrahumano
cala tus huesos al comprobar
que aún vive.
Y disfruta con las imágenes
del rodaje de la última
y estremecedora creación.
Incluye **"Cómo se hizo ALIEN3"**.

A LA VENTA EN LOS MEJORES VIDEO CLUBS Y CENTROS COMERCIALES

FORMA DE PAGO

- ☐ VISA
- ☐ AMERCAN EXPRESS
- ☐ TARJETA DE CREDITO Nº ______

GASTOS DE ENVIO
* Precios peninsula

- ☐ CONTRA REEMBOLSO
- ☐ CHEQUE ADJUNTO
- ☐ CORREO
- ☐ URGENTE (AGENCIA)

PRECIO POR PACK 3.495 PTAS MAS 400 PTAS gastos envio

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:

MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcala, 4-1º • 28015 Madrid,
o bien llamando a los teléfonos (91) 542 25 20 / 247 21 21.

Ruego me envíen la (s) película (s) que a continuación se indican, en sistema VHS y al precio señalado más gastos de envío.

☐ Triple Pack **ALIENS**

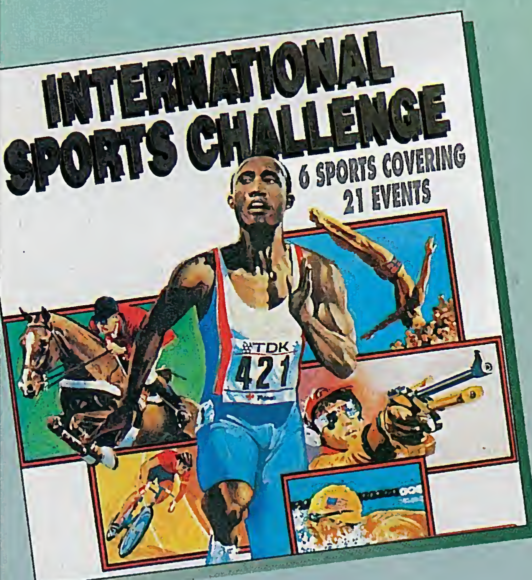
DATOS PERSONALES

Nombre ______
Apellidos ______
Dirección ______ Ciudad ______
C.P. ______ Provincia ______
Teléfono ______ NIF ______ Edad ______ Firma ______

REF.

Si desea recibir rápidamente su pedido llame al (91) 542 25 20 / 247 21 21

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE



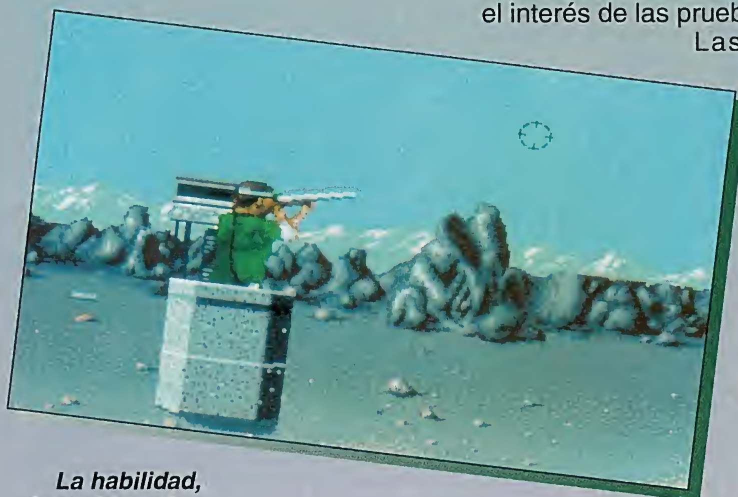


Deporte para campeones

Aún no han acabado los Juegos Olímpicos. Desde el ordenador, es posible seguir en la competición de las pruebas más atractivas.

La originalidad de este programa radica en la mezcla de gráficos tradicionales con gráficos vectoriales sólidos que consiguen dar mayor realismo a los escenarios y aumentar el interés de las pruebas.

Las nueve disciplinas olímpicas son también, en la mayoría de los casos, bastante originales y obligan al jugador a combinar la habilidad con la inteligencia a fin de lograr la máxima puntuación posible en cada prueba. Hasta un total de cuatro participantes compiten en estos Juegos.



La reina de las carreras

Las pruebas se inician con el maratón, donde se mezcla la estrategia con la resistencia para vencer en tan larga carrera, y que transcurre a lo largo del juego, mientras se realizan otras pruebas. Los corredores siguen avanzando, con controles periódicos al finalizar una prueba.

La habilidad, la rapidez y los reflejos son cualidades imprescindibles para triunfar en la prueba de tiro. Emula a José Manuel Moreno en la prueba de sprint y hazte con la medalla de oro.



FICHA TECNICA

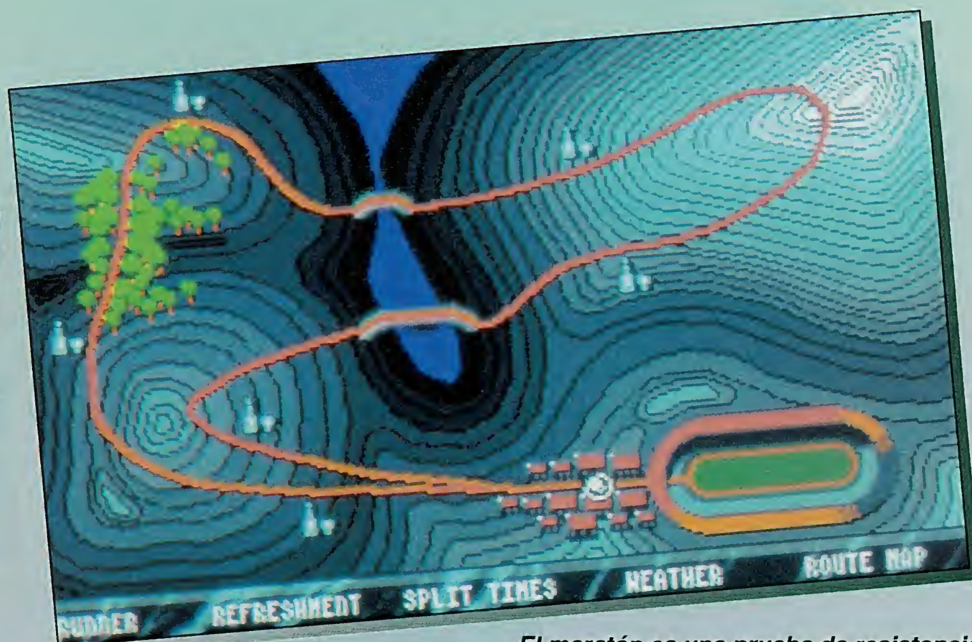
Nombre: International Sports Challenge
Fabricante: Empire Simulation
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Atari, Amiga, C64/C128 y PC
Género: simulador deportivo



Sistema estudiado: Amiga

La máxima puntuación en hípica se consigue saltando limpiamente el mayor número de barreras en el menor tiempo posible.





El maratón es una prueba de resistencia y se caracteriza porque, a diferencia de otras disciplinas, es más importante la estrategia que la habilidad.

Pueden realizar los cambios de ritmo y velocidad que consideren necesarios, así como refrescarse para evitar la deshidratación.
La habilidad se demuestra en los saltos de trampolín, donde los participantes optan por los de 1, 3 ó 5 metros, con una variedad de saltos que abarca la mayoría de los estilos.
Las pruebas de natación se disputan en distancias que van desde los 50 a los 200 metros, en todas las modalidades actuales: braza, espalda, estilo libre y mariposa.

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Interés:	90
Dificultad:	82
Gráficos:	79
Originalidad:	87
Sonido:	73
Total:	**82,2**



Participa en los juegos olímpicos y elige entre nueve disciplinas para alcanzar el oro

El salto con caballo es una de las competiciones más interesantes, donde el dominio del equino es fundamental para no derribar ninguno de los obstáculos del circuito. Estos se marcan mediante una flecha en la parte superior de la pantalla.
El ciclismo es una prueba donde la velocidad juega un papel decisivo, junto con el control suficiente para no salirse del peligroso trazado.
Los juegos terminan con las pruebas de tiro, en cuatro modalidades: tiro al plato, de pichón, al blanco y al jabalí, de madera, y sobre el que hay que disparar cinco veces siempre que pase por la pantalla.

ALBERTO PASCUAL

GREAT NAPOLEONIC BATTLES

Si Napoleón levantara la cabeza

Un nuevo reto estratégico en el que nos situamos al mando de las tropas napoleónicas para revivir las batallas de Waterloo, Marengo y Quatre Bras.





Para hacerlo contamos con cuatro programas: el primero para iniciar la batalla y los otros tres para fijar el terreno, las tropas y las reglas. De esta manera se hace factible participar en una de las batallas prefijadas o crear conflictos a nuestro gusto. El programa de reglas permite que establezcamos, entre otras variables, el número de turnos, el efecto de la moral o que sólo se aprecie la situación de las tropas enemigas cuando estén a una distancia mínima, de las nuestras, de tres hexágonos. En cuanto al terreno, destaca el hecho de que representen los escenarios reales de las batallas ya mencionadas, y que además podamos modificarlos o formar otros completamente nuevos.

Objetivo y juego

Para completar con éxito una campaña, tenemos carta blanca para seguir al pie de la letra la realidad histórica de cada batalla o para establecer la conquista de un territorio,



En el turno de movimiento, las flechas rojas indican las direcciones que se pueden seguir. Las estadísticas ofrecen una visión general de la marcha de la batalla.

RESUMEN				Total
Número:	23	12	6	41
Ataque:	118	30	44	192
Defensa:	106	28	12	146
Movemi.:	92	96	24	212
				Total
Número:	45	13	19	77
Ataque:	192	28	124	344
Defensa:	190	28	38	256
Movemi.:	180	104	76	360

BATALLAS
Disco
Fin Fase
Estadis.
Turno 7
Mover Az.
X- 14
Y- 37
Salir

de una ciudad, de vías de comunicación, o simplemente conseguir superioridad numérica en un determinado número de turnos.
El sistema de representación está basado en hexágonos en los que se sitúan las dos fuerzas contendientes: azules para las tropas francesas y verdes para sus rivales. En cada una de ellas encontramos tres tipos de ejércitos: caballería, infantería y artillería, con sus características propias de ataque, defensa y movimiento. Mientras los dos primeros sólo pueden atacar a los enemigos situados en hexágonos contiguos, la artillería lo hace a dos de distancia.
El programa se desarrolla mediante turnos alternativos. Cada jugador tiene la posibilidad de efectuar los movimientos y luego el ataque, antes de pasar la vez a su adversario. Ambos están limitados por las características de cada ejército y las del terreno. En función de ellas, el ordenador calcula unos coeficientes que dan como resultado el retroceso, la eliminación, la permuta de posiciones o que nada pase si hay gran igualdad. La fácil asimilación de los tipos de tropas y obstáculos del terreno, junto con el amplio número de estadísticas y el mapa estratégico, hacen de **GNB** un atractivo entretenimiento para los amantes de los juegos de estrategia.

JAVIER ITURRIOZ



El mapa estratégico muestra las posiciones de todas las tropas que intervienen en el juego. Uno de los aspectos más atractivos de este programa es la capacidad para crear un campo de batalla a la medida del jugador.

Toma el mando del ejército francés y revive las históricas batallas del Emperador



FICHA TECNICA

Nombre: Great Napoleonic Battles
Fabricante: Impressions
Distribuidor: System 4
Sistema: PC, Amiga y Atari
Género: estrategia



Sistema estudiado: PC

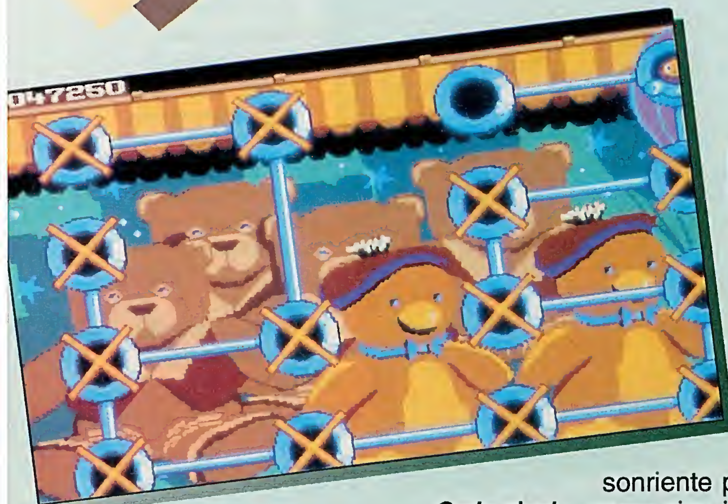


GREAT NAPOLEONIC BATTLES

Interés:	77
Dificultad:	78
Gráficos:	69
Originalidad:	72
Sonido:	-
Total:	74

BUMPY'S ARCADE FANTASY

De bote en bote



Cada nivel muestra una pantalla de selección donde aparecen las etapas superadas marcadas con una cruz.



En fases como ésta, sólo se puede completar el juego si se sigue un orden determinado.

Bumpy quiere impresionar a su dulce amiga Bumpette, para lo que intenta superar todas las pruebas de esta aventura. Debe saltar de plataforma en plataforma hasta conquistar su corazón.

En este arcade dirigimos a Bumpy, una sonriente pelota que tiene que atravesar cien interesantes pantallas, repartidas en ocho niveles, para llegar al último, conocido como el de los monstruos. A lo largo de todos ellos encontramos tres tipos de elementos: bonos, plataformas y postes. Dentro de los primeros tenemos puntos y vidas extras, que hay que recoger para finalizar cada una de las pantallas.

Una vez hecho esto, aparece la salida que da acceso a la siguiente fase. Los otros dos elementos tienen una mayor variedad (veintiocho plataformas y dieciocho postes). Las características de estos últimos varían, pudiendo ir desde algunos invisibles hasta otros que sólo pueden atravesarse en uno de los dos sentidos. El conocimiento de cada una de las clases es la clave para que lleguemos a ser expertos y ahorrar así vidas y tiempo. Por otra parte, es fundamental el dominio de los movimientos de nuestro héroe, que, todo sea dicho, es muy sencillo, ya que sólo son necesarios cuatro teclas o el joystick, pero sin utilizar el botón de disparo.

Por último, hay que mencionar que, cuando completamos un nivel, obtenemos un código que permite el inicio de partidas posteriores en este punto.

JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

Antes de ponerse en acción, conviene estudiar la pantalla, ya que, en ocasiones, sólo hay un orden posible para atrapar cada objeto.

El mejor consejo es familiarizarse con los diferentes tipos de plataformas y postes para dominar sus posibilidades

FICHA TECNICA

Nombre: Bumpy´s Arcade Fantasy
Fabricante: Loriciel
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: PC,Amiga, Atari y ST
Género: arcade



Sistema estudiado: Amiga



BUMPY'S ARCADE FANTASY

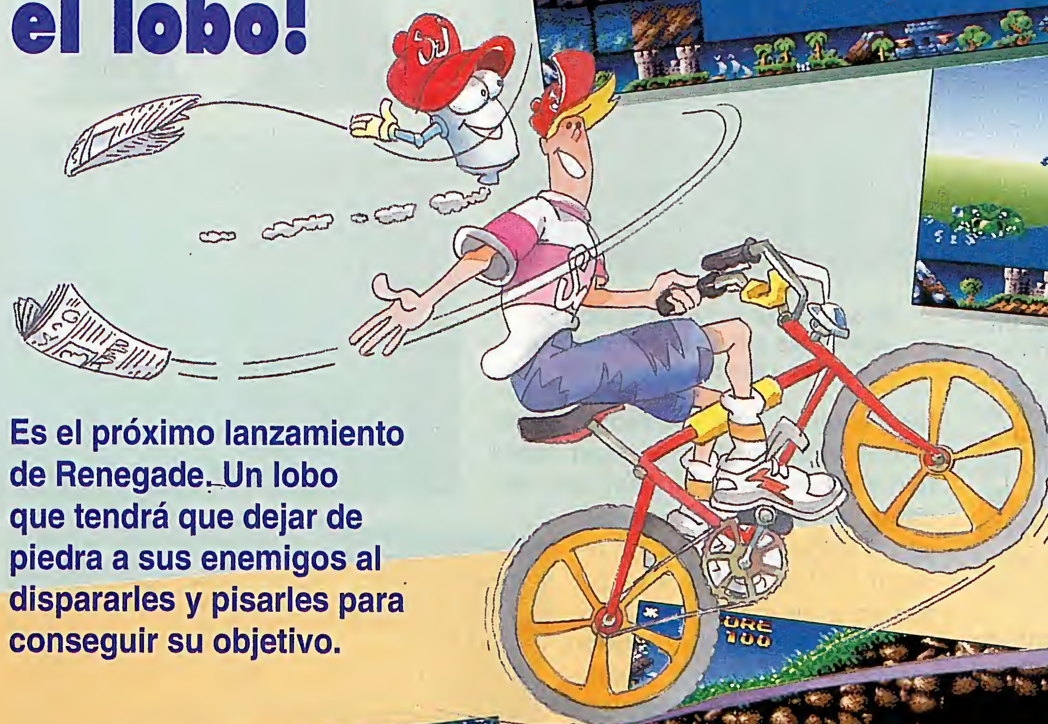
Interés:	86
Dificultad:	77
Gráficos:	69
Originalidad:	71
Sonido:	78
Total:	76,2

Antes que nadie

FIRE AND ICE

¡Que viene el lobo!

Es el próximo lanzamiento de Renegade. Un lobo que tendrá que dejar de piedra a sus enemigos al dispararles y pisarles para conseguir su objetivo.





Cualquier lugar donde apoyarse para pasar un río será bueno, siempre que se haga con mucho cuidado.





Tan sólo cuando haya recogido todos los trozos de llave y la tenga completa, podrá abrir la puerta de acceso al siguiente nivel.



Este gracioso lobito debe encontrar los trozos de una llave que le permita abrir la puerta de cada nivel. Para ello, tendrá que armarse de valor y disparar a todo lo que se le ponga por delante. Una vez petrificado su enemigo, debe pasar por encima y recoger un trozo de la codiciada llave, que, por supuesto, no todos tendrán. Asimismo, debe recoger huesos y objetos por el camino, que sumarán puntos en el marcador.

Para salir bien librado de todos los peligros, el jugador deberá saltar sobre rampas, montañas, bloques de hielo e incluso desplazarse montado en tortugas, a la vez que hace diana en los contrincantes, que estarán al acecho en cualquier resquicio.

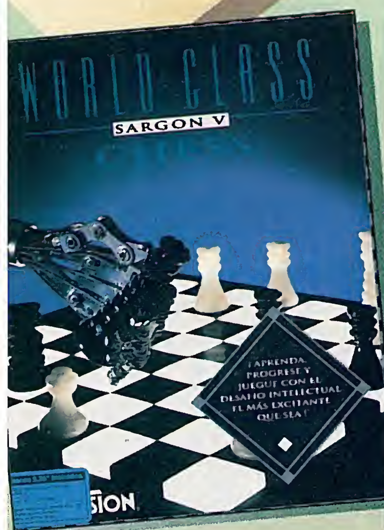
Este es un clásico arcade de plataformas, que va acompañado de unos gráficos muy cuidados que hacen que el programa gane en vistosidad. Naturalmente, se pone a prueba nuestra destreza, y un simple descuido será fatal para las aspiraciones de este simpático lobo.

ANTONIO J. MARTINEZ

A examen

SARGON V: WORLD CLASS CHESS

Jaque a la inteligencia





El programa ofrece la opción de repetir las famosas partidas de Karpov - Kasparov en 1990.





El mundo de la inteligencia artificial se está desarrollando con mayor rapidez cada día, especialmente en lo que se refiere a las máquinas de ajedrez. Para ello, las casas de hardware han creado "robots" capaces de vencer al más versado en este deporte. Una de estas poderosas creaciones de la llamada "quinta generación" fue **SARGON,** a la que se enfrentaron algunos de los mejores maestros de ajedrez.

Como continuación de esta saga de juegos, acaba de aparecer en el mercado **SARGON V,** cuyas innovaciones logran hacer de este deporte un divertimento más.

Aunque tanto los gráficos como la posibilidad de modificar el diseño de las pantallas para conseguir mayor comodidad a la hora de jugar suponen un gran avance, no hay que olvidar la importancia que tienen en un juego de ajedrez los niveles y las opciones. En cuanto a los primeros, el juego viene dotado de un buen número de categorías. Las opciones son bastante completas y se componen de lo que se suele ver en otros programas de este tipo: cambiar posiciones, intercambiar de 3 a 2 dimensiones, forzar jugada, resolver para mate, etc.

Por último, cabe señalar que la traducción del manual deja un poco que desear, ya que algunas palabras son un poco desconocidas a este lado del Atlántico. Por cierto, en los agradecimientos se cita a los "utilizadores de la ardilla"; ¿alguien puede explicarnos qué es eso?.

CARLOS YUSTE



Si se graban las partidas, es factible descubrir los fallos cometidos y analizar las jugadas.

FICHA TECNICA

Nombre: Sargon V: World Class Chess
Fabricante: Activision
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: deportivo

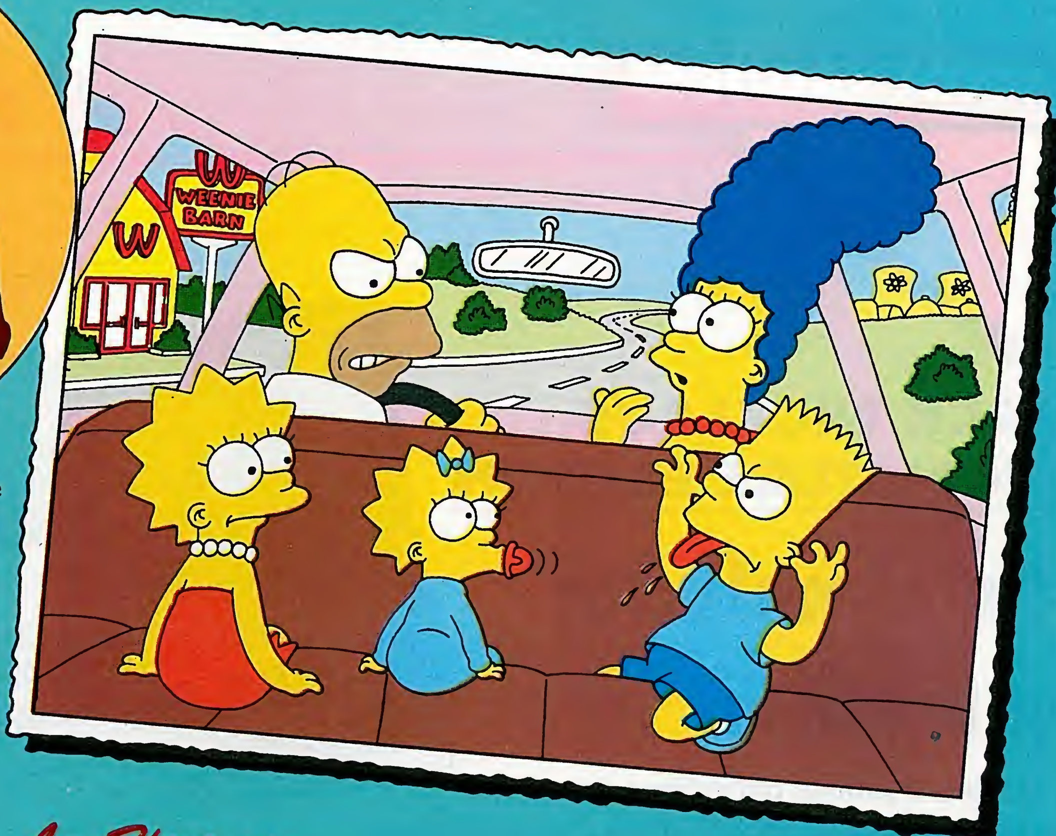



Sistema estudiado: PC

SARGON V

Interés:	86
Dificultad:	95
Gráficos:	84
Originalidad:	63
Sonido:	59
Total:	77,4

Los Simpson en carretera



Copia cada una de las frases de la lista en una tarjeta y reparte las tarjetas entre los jugadores. El narrador lee en voz alta la historia, haciendo una pausa al llegar a los espacios en blanco. Los jugadores leen una tarjeta por turno, para llenar esos espacios en blanco.

La Lista

- un puro barato
- un mutante espacial
- seis bolas de pelo
- un comentario sarcástico
- un bocata de chorizo
- un perro presumido
- una ensalada de tofu
- un peinado ridículo
- una pizza congelada
- un lunático chillón
- una jarra de polvo
- una empanada de carne
- dos gatos estúpidos
- una babosa
- una rata de puerto
- un joven ultra
- una patada en el culo
- una bomba atómica
- un hamster loco
- un acordeón oxidado
- una gran sonrisa hipócrita
- un pomo grasiento
- cuarenta y dos caramelos
- un golpe sordo
- un calcetín maloliente

La Historia

Nos guste o no, los Simpson salen de vacaciones en su coche. O, como dice Bart, "a hacer de domingueros veraniegos". Homer ha cargado el coche con _______, _______ y _______. Y Marge ha preparado _______, _______ y _______ para picar durante el viaje.

"¡Ya en camino dice Lisa "¡Oh, Mirad!. – Allí hay un coche con _______ en la baca!" "Deben de ser unos guiris", deduce Marge.

"¡Tengo tanta hambre que podría comerme _______, papá! –dice Bart–. ¡Allí hay un chiringuito, paremos!" Paran y bajan del coche. "¡Conseguiré una mesa cerca de _______!", grita Bart precipitándose hacia el restaurante.

"Bien venidos, dice la camarera–. El menú del día consta de _______ con _______ como guarnición." "¡Yo quiero _______, _______ y _______", grita Bart. "Y yo tomaré _______, _______ y _______", dice Lisa. "Ni hablar, chicos, les corta Homer–. Coméis más con la vista que con el estómago." "Tomaremos sólo _______ con patatas fritas", dice Marge. "Oh, y _______ para Maggie."

Devoran rápidamente la suculenta comida. "*Vamos* –dice Homer–. Quiero hacer otros 300 kilómetros antes de que anochezca." Pero cuando suben al coche, éste no arranca. "Suena como si hubiera _______ en el carburador, papi", dice Bart. "¡Maldición!, ruge Homer–. OLVIDÉ poner _______ en el radiador antes de salir." "Sí, querido –dice Marge sin perder la calma–. Por eso puse uno de repuesto en el maletero."



JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION

Un simulador a medida

Pocos programas deportivos muestran un interés y una aproximación a la realidad tan palpable como este simulador de golf, que posibilita la interacción con otros videojuegos de este deporte y, al mismo tiempo, permite diseñar campos tan atractivos o difíciles como nos permita nuestra imaginación.





En el green, *una retícula ofrece al jugador las inclinaciones del campo. Cuando el lanzamiento merezca la pena, siempre es grato elegir la opción de verlo repetido desde el ángulo contrario.*

Es bueno aprovecharse de las propias virtudes y fijarse en los aciertos ajenos. Unicamente así pueden salir productos como éste, que reafirma nuestra afición al golf y terminará por interesar a los no experimentados en la materia. De todas formas, **JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION** tiene algún pequeño defecto, principalmente debido a su dificultad, ya que la mayoría de las veces resulta casi imposible golpear la bola sin efectos, aparte de que hay algunos hoyos auténticamente endiablados.

Los gráficos son buenos, aunque algunos árboles parecen haber sido puestos por un alcalde en campaña electoral; y el sonido, salvo que se haya instalado en el ordenador alguna tarjeta sonora, es tan pobre como machacón.

Metidos a practicar deporte, disponemos de dos alternativas, el *English* y el *Sherwood*, dos diseños del propio Nicklaus; pero también, como queda dicho, podemos recurrir a otros hoyos correspondientes a programas anteriores, como los incluidos en el LINKS o en el LEADER BOARD.

Los golpes desde el *tee*, las calles o el *rough* emulan la realidad, mientras que los *green* muestran un sistema de retículas que, junto al porcentaje de caída, proporcionan la dirección exacta en que debemos efectuar el golpe. La elección se consigue gracias a una línea recta imaginaria formada por la bola, el hoyo y una pelota que aparece en la parte superior de la pantalla y que podemos desplazar horizontalmente.

Otras opciones

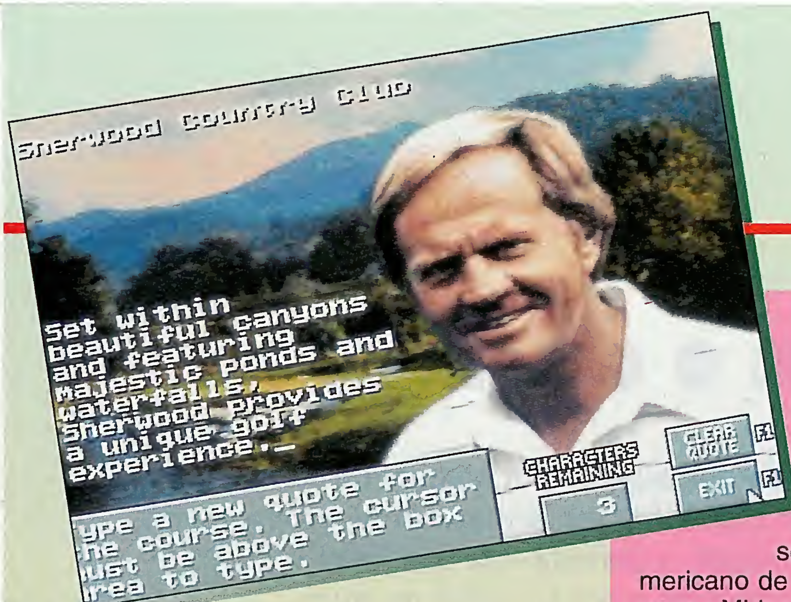
El buen control en el *green* es fundamental para igualar, e incluso mejorar, el par. Se necesita algún tiempo

FICHA TECNICA

Nombre: Jack Nicklaus Signature Edition
Fabricante: Accolade
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: deportivo



Sistema estudiado: PC



de práctica extra, tanto en el *tee* como con el *putt* , antes de lanzarse al campo, donde podemos intervenir en dos modalidades, ya sea a través del juego más ortodoxo o atribuyendo compensaciones económicas al término de cada hoyo.

En cada campeonato se proporcionan distintas tarjetas con las estadísticas acumuladas de cada contendiente. La máquina puede controlar 16 golfistas a la vez, y el número máximo de humanos en competición se eleva a cuatro. Existen otros cuadros que advierten de las mejores rondas acumuladas en cada campo y de los hoyos en uno conseguidos. No hay que desesperarse, pueden ser posibles, especialmente en el hoyo 8 del *English*, que parece el más asequible. Entre las opciones figura la posibilidad de repetir cualquier golpe desde el ángulo contrario al lanzamiento, siempre que exista una distancia mayor de 25 yardas.

La tarea de diseñar campos es tan entretenida como ardua. Estamos seguro de que puede representar un agradable entretenimiento en cualquier época del año. En todo caso, representa un juego hecho a medida, y eso siempre nos satisface a los usuarios.

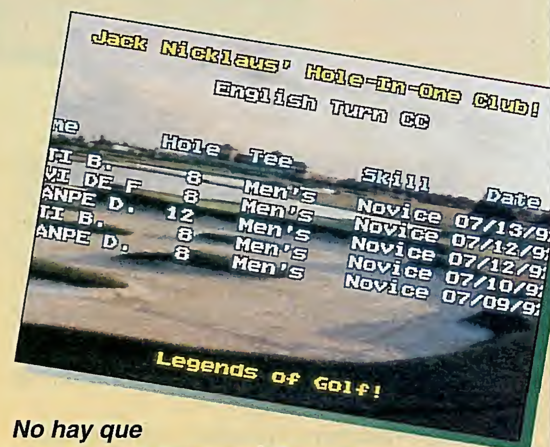
M. BARRERO

El "Oso dorado"

Son muchas las razones por las que Jack Nicklaus está considerado el mejor jugador de golf de todos los tiempos, tantas como victorias ha cosechado a lo largo de una prolija carrera de éxitos que le han convertido en una leyenda viviente. Los australianos le pusieron el sobrenombre de "Oso Dorado", quizá porque este norteamericano de 52 años, nacido en Columbus, Ohio, se ha convertido en un rey Midas que transforma en oro todo aquello que toca.

"Yo sólo sé jugar para ganar, y no me gusta perder ni en un campo de golf ni cuando juego con mis hijos al ping-pong". Las palabras de Nicklaus son las de un hombre que acapara la mayoría de los récords de un deporte que él ha elevado a cotas inaccesibles para el resto de los golfistas, y a las que sólo osa trepar el español Severiano Ballesteros. Para Nicklaus, "en golf no vence el que más aciertos tiene, sino el que comete menos errores". El ha sido el jugador que menos errores ha cometido en la historia de este deporte.

JAVIER PINEDO. Director de Handicap Golf



No hay que cegarse por conseguir hoyos en uno. Caerán solos.



Para sacar ventaja

Aprovecha los efectos hacia la derecha o la izquierda, teniendo en cuenta las características -diestro o zurdo- de tu jugador. Cuando disputes un torneo, en caso de que inviertas demasiados golpes en un hoyo, puedes grabar la partida antes de embocar y tendrás la oportunidad de repetir ese hoyo.

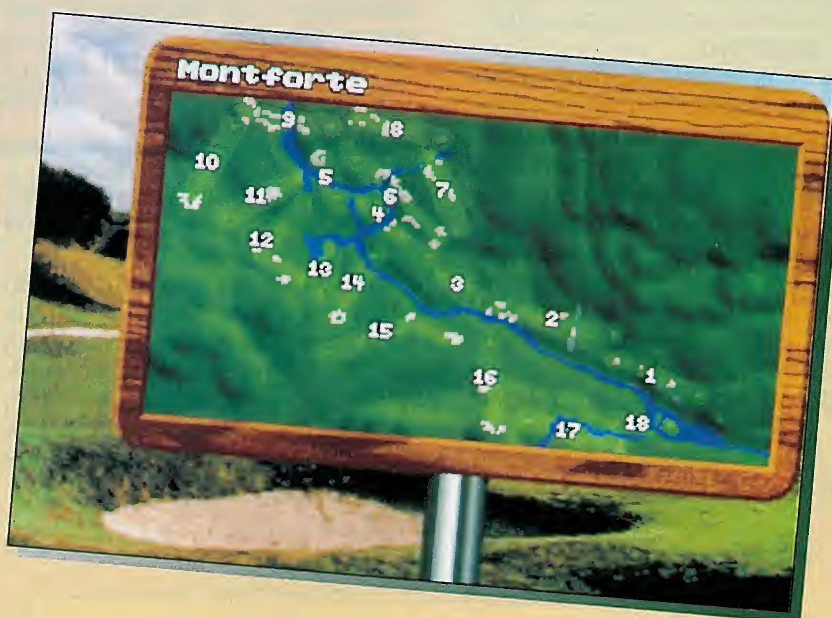
Puedes utilizar la opción *tap-in* en el *green* desde al menos tres pies de distancia al hoyo.

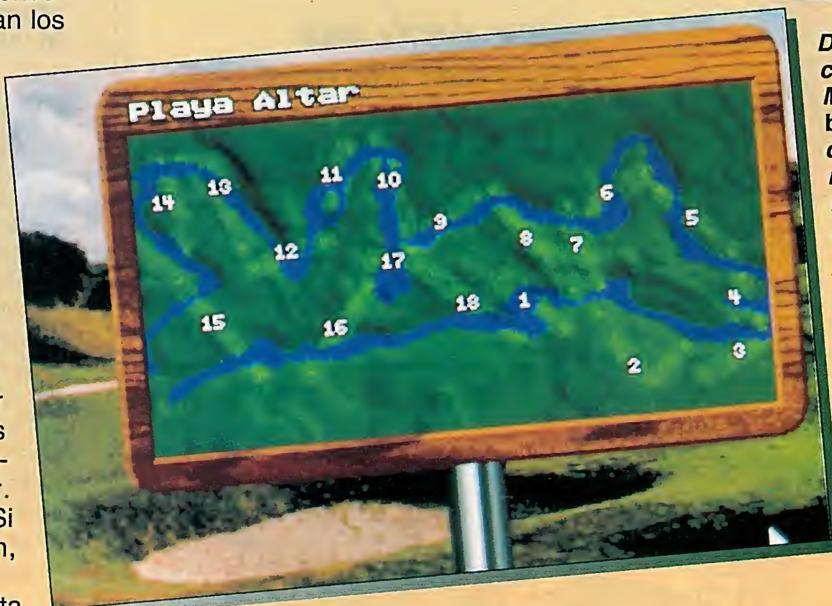
¿Juegas o diseñas?

Cualquier jugador de golf suspira por diseñar un campo que le proporcione ventajas sobre los demás. Un recorrido, en fin, que se conozca al dedillo y permita -por ese árbol estratégicamente colocado o por un canal de agua perversamente ubicado- crear muchos problemas a sus rivales. Esa posibilidad también se encuentra a nuestro alcance y podemos disfrutar con ella.









Dos ejemplos de campos. En Montforte, los bunkers complican el recorrido, mientras que en Playa Altar la ausencia de trampas de arena se compensa con la disposición de los obstáculos de agua.

Para diseñar un campo de golf en el **JACK NICKLAUS**, lo primero que haremos es seleccionar un escenario y, a partir de ese momento, elegir la disposición de los hoyos. Normalmente, se colocan dos par tres y dos par cinco por cada nueve hoyos, lo que completará un total de 72 golpes.

Hay diversos métodos, pero aconsejamos que primero se construyan los recorridos totales de los dieciocho hoyos y, a continuación, se edite cada uno de ellos añadiéndole objetos que compliquen su trazado, al tiempo que se instalan las banderas (*pins*) y salidas (*tees*) según el nivel de experiencia de los jugadores.

No solamente se pueden disponer objetos que se encuentren en la memoria del campo, también es posible importar otros, existentes en diferentes recorridos previamente almacenados en nuestro ordenador. Sucede igual con los fondos. Si no nos convence el de origen, podemos acudir a otros.

Una vez editado el hoyo, resulta



Un par 3 con obstáculos de piedras. Los distintos tipos de árboles o arbustos y la arena o el agua no son las únicas trabas para el jugador. No conviene allanar los greens. *Que tengan caídas desiguales. colabora a que el diseño del campo no sea demasiado fácil.*



Una vez diseñado cada hoyo "en bruto", hay que editarlo para colocar obstáculos, así como la salida y los pins.

indispensable jugarlo y aprovechar la opción de verlo desde distintas perspectivas. Sólo así sabremos si se deben añadir obstáculos o eliminar alguno de los existentes. En caso de que nos parezca demasiado fácil, siempre cabe la posibilidad de que elevemos el *green* o lo hagamos más rugoso con la opción de construir colinas.



Juega cada hoyo para ajustarlo a su par

Mayor dificultad

Si buscamos el reto de un recorrido selectivo, resulta muy aconsejable que prescindamos de los *bunkers* en favor de los obstáculos de agua. Para ello, podemos incrementar el caudal o los afluentes o bien disponer árboles o piedras en lugares estratégicos de la calle o el *rough*.
Finalmente, una vez concluido el diseño, tenemos otras opciones. Por ejemplo, determinar la fuerza y orientación del viento, así como la humedad del campo, el nivel de espesura del *rough* y las características del fuera de límites, que puede sustituirse por un *rough* más denso, que requiera un hierro más corto para superarlo.

M. BARRERO

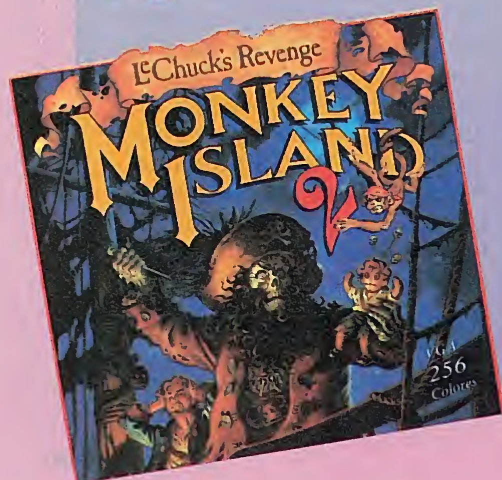
Para sacar ventaja

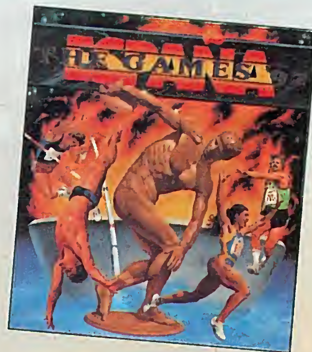
Construye el *tee* –salida– de cada hoyo próximo al *green* del anterior.
Dispón las banderas –*pins*– en las zonas más difíciles del *green* y cámbialas en función de las cinco vueltas posibles.
Procura huir de todas aquellas opciones que eliminan las rugosidades del campo. Si no lo haces, cualquier recorrido será demasiado fácil.
Las trampas de arena –*bunker*– no representan excesiva dificultad, porque se superan con cualquier palo. El estrechamiento de las calles, los fuera de límites y el agua crean los mayores problemas.
No te olvides de colocar la Casa-Club cerca del primer hoyo y en consonancia con el final del 18. No afecta para nada al campo, pero queda bonito.

HIT ORDENADORES

PC

1 DARK SEED =
2 LARRY 5 ↑
3 MONKEY ISLAND 2 =
4 ESPAÑA GAMES 92 ↑
5 ELVIRA II ↓
6 SIMPSONS ↑
7 W.W.F. ↑
8 OLIMPIADAS 92 ↑
9 ISHAR ↑
10 CARL LEWIS ↑





AMIGA

1 MONKEY ISLAND 2 ↑
2 TORTUGAS NINJA II ↓
3 DUNE ↑
4 THE ADDAMS FAMILY ↑
5 LA COLMENA ↑
6 ELVIRA II ↓
7 MEGATWINS ↑
8 BONANZA BROTHERS ↑
9 HOOK ↑
10 ESPAÑA GAMES 92 ↑

ATARI

1 ISHAR ↑
2 ROBOCOP 3 ↑
3 SHADOW BEAST II ↑
4 FINAL FIGHT ↑
5 TORTUGAS NINJA II ↑
6 PUSH-OVER ↑
7 MEGATWINS ↓
8 SIMPSONS ↓
9 SHADOWLANDS ↑
10 ROLLING RONNY ↑

EL GRAN

HOMER-DINI

LO SABE TODO

LO VE TODO

LO REVELA TODO

LO COME TODO

¡MÍRAME FIJAMENTE A LOS OJOS!

¡¡¡REVELA EL SECRETO DE LAS EDADES!!!

EL ADIVINA-EDADES

¡HUMPFF!

¡TÚ LO HAS DICHO!

1	2	4	8	16	32
3	3	5	9	17	33
5	6	6	10	18	34
7	7	7	11	19	35
9	10	12	12	20	36
11	11	13	13	21	37
13	14	14	14	22	38
15	15	15	15	23	39
17	18	20	24	24	40
19	19	21	25	25	41
21	22	22	26	26	42
23	23	23	27	27	43
25	26	28	28	28	44
27	27	29	29	29	45
29	30	30	30	30	46
31	31	31	31	31	47
33	34	36	40	48	48
35	35	37	41	49	49
37	38	38	42	50	50
39	39	39	43	51	51
41	42	44	44	52	52
43	43	45	45	53	53
45	46	46	46	54	54
47	47	47	47	55	55
49	50	52	56	56	56
51	51	53	57	57	57
53	54	54	58	58	58
55	55	55	59	59	59
57	58	60	60	60	60
59	59	61	61	61	61
61	62	62	62	62	62
63	63	63	63	63	63

Pídele a un amigo que te señale las columnas en las que aparece su edad. Suma los números QUE HAY EN LA PARTE SUPERIOR DE CADA UNA DE ESTAS COLUMNAS, y el resultado será la edad de tu amigo. POR EJEMPLO: Tu amigo tiene 28 años. Como puedes ver, este número aparece en las columnas tercera, cuarta y quinta. Los números superiores en cada una de estas tres columnas son 4, 8 y 16 ... lo que, sumado, da 28. Como dice el Gran Homer-Dini, "¡Está chupado! ¡Es más fácil que quitarle su caramelo a un niño! ¡Y ya está bien de adivinanzas... es la hora de comer!"



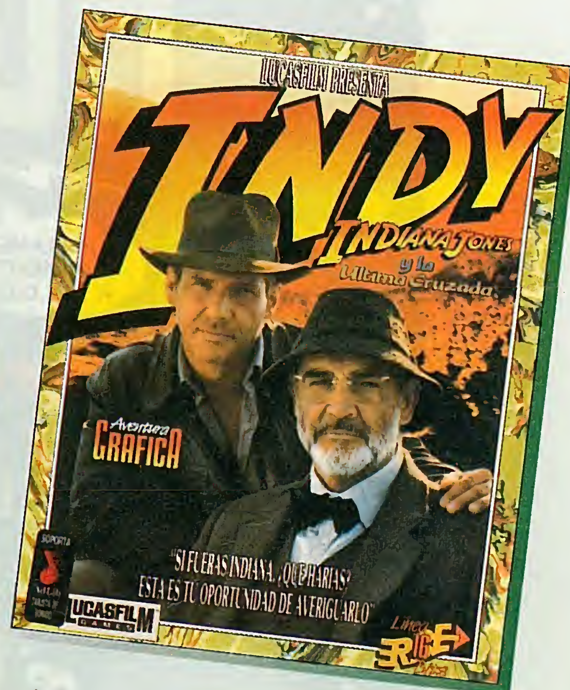
Juega con ventaja



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

En busca del Santo Grial

El padre de Indiana, experto arqueólogo con extraordinarios conocimientos sobre el Santo Grial, ha sido secuestrado por los nazis, que pretenden usar el Cáliz con fines diabólicos. Indy debe buscar a su padre y encontrar la reliquia antes de que caiga en malas manos.





1. Casa del padre de Indy

★ Empuja la librería.
★ Coge la cinta adhesiva que esconde detrás.
★ Coge el cuadro del cáliz.
★ Vuelve a tu despacho, y usa el celo con el disolvente.

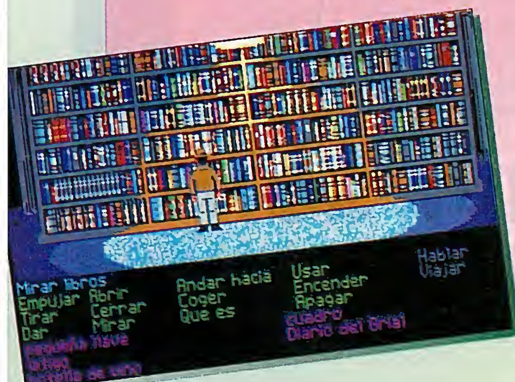
2. Venecia

★ Mira y coge la botella.
★ Llénala en la fuente.



3. Biblioteca I

★ Busca por las estanterías los siguientes libros: Libro de mapas (con mapas de las catacumbas), Manual (manual de vuelo) y Mein Kampf.





4. Biblioteca II

★ Coge el poste y la cuerda.
★ Abre el Diario del Grial, que te indicará la vidriera adecuada, la columna y la loseta que hay que localizar.
★ Usa el poste con la loseta correspondiente.

5. Catacumbas I

★ Busca y coge el garfio.
★ Usa la botella con la antorcha que encontrarás por el camino.
★ Usa el garfio con el tapón.
★ Utiliza el látigo para tirar del tapón.



6. Catacumbas II

★ Usa la cuerda con la máquina.
★ Gira el volante.



7. Catacumbas III

★ Abre el Diario del Grial para conocer la combinación.
★ La estatua de la izquierda mueve a la del centro y a sí misma.
★ La estatua de la derecha mueve a la de la izquierda y a sí misma.
★ La estatua del centro sólo se mueve a sí misma.





8. Catacumbas IV

★ Abre el Diario del Grial para estudiar el pentagrama.
★ Pulsa cada calavera como si fueran las notas del pentagrama.

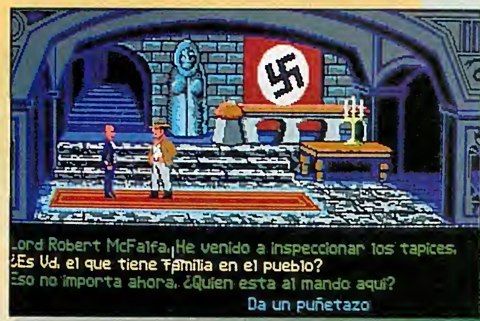
9. Catacumbas V

★ Abre el ataúd y míralo.
★ Abre el viejo candado.
★ Sal a Venecia por la alcantarilla.



10. Castillo I

★ Intenta enviar al mayordomo al pueblo.





11. Castillo II

★ Habla a los soldados y no te pelees con ellos.
★ Ofréceles objetos.
★ No pases con ropa diferente a la que llevabas antes al cruzarte con un mismo soldado.

12. Castillo III

★ Pide la jarra al soldado borracho y ve a la cocina.
★ Llena la jarra y úsala en la chimenea del asado.
★ Recoge el asado cuando ya no desprenda vapor.



13. Castillo IV

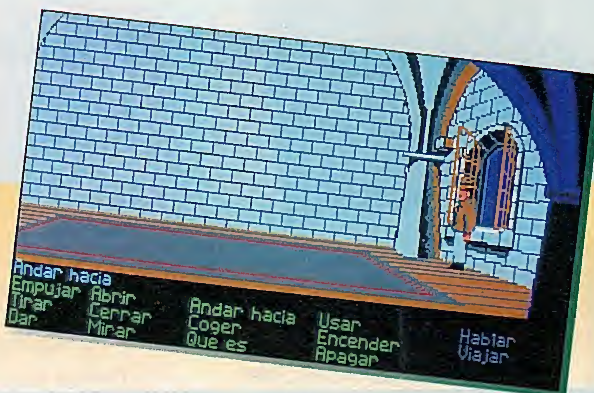
★ Coge el uniforme de criado.
★ Cuando tengas la llave, coge el uniforme gris.



Juega con ventaja

14. Castillo V

★ Empuja el ladrillo que sobresale.



15. Castillo VI

★ Usa el látigo con el ladrillo y podrás subir al piso de arriba por la enredadera.





16. Castillo VII

★ Entrega el libro Mein Kampf al soldado.
★ Derrama el líquido de la jarra llena en la rejilla del sistema de seguridad.

17. Castillo VIII

★ Da la carne al perro.
★ Abre el fichero y coge el pase.
★ Coge el trofeo.





18. Castillo IX

★ Si has desactivado la alarma y tienes el pase, puedes abrir la caja fuerte.
★ En ella encontrarás una copia del Cáliz.

19. Castillo X

★ Ofrece la jarra y el trofeo, llenos de cerveza, al gigantón.
★ Golpéale una vez.





20. Castillo XI

★ Coge la llave de plata que se encuentra en el candelabro.



21. Castillo XII

★ Avanza empujando o tirando de las sillas hasta la armadura.
★ Empújala para que corte las cuerdas.
★ Empuja la estatua de la chimenea para salir por ella.



22. Castillo XIII

★ Usa la moto para escapar del castillo.

23. Berlín

★ Entrega el pase a Hitler, y te firmará un autógrafo. Ya tienes tu salvoconducto.



24. Aeropuerto I

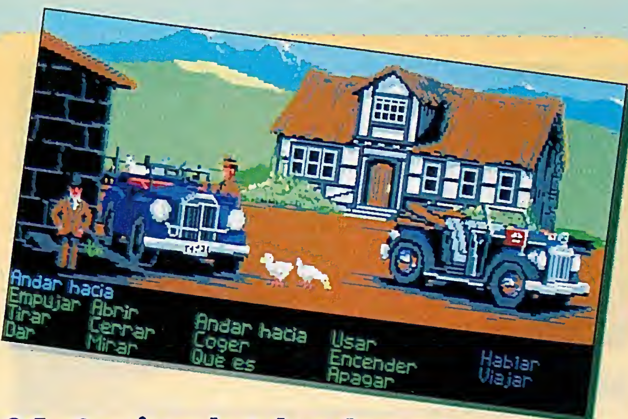
★ Entretén al hombre del periódico con el padre de Indy. Mientras, roba el billete del Zeppelin.



25. Aeropuerto II

★ Hay dos posibilidades: volar en el avión (hay que tener el Manual de Vuelo) o volar en el Zeppelin. Ambas son igual de divertidas.





26. Camino de Iskenderun I

★ Coge "prestado" el automóvil para dirigirte a tu destino.

27. Camino de Iskenderun II

★ Entrega el pase en cada puesto fronterizo.



Juega con ventaja

28. Templo I

★ Salva la partida en este punto; a partir de aquí ya no será posible.



29. Templo II

★ Para pasar la primera prueba, avanza hacia el pie del muerto: saltarás por encima de las cuchillas.



30. Templo III

★ En la segunda prueba, avanza por las baldosas que contienen las letras de la palabra que te da el ordenador.



31. Templo IV

★ La tercera es muy fácil: sólo has de situar el cursor al otro lado del abismo y avanzar sin problemas: no te caerás.





32. Templo V

★ Escoge el Cáliz (éste varía en cada partida).

33. Templo VI

★ Usa el cáliz en el pilar de agua bendita.





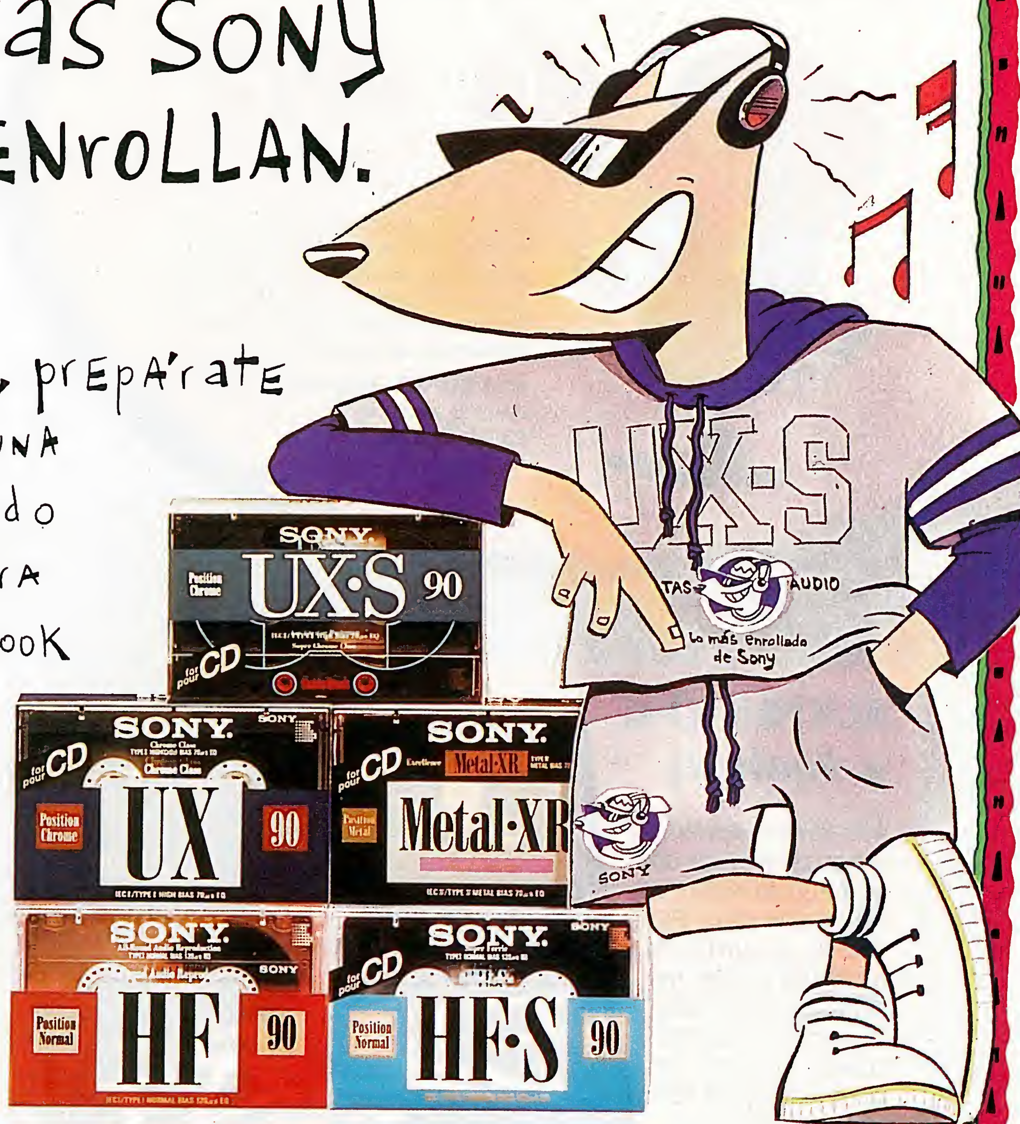
34. Templo VII

★ Asiste al bonito final.

Barro Tagg

LAS NUEVAS SONY SE SUPER-ENROLLAN.

Mira chaval, prepárate para gozar de una calidad de sonido impecable y para flipar con el new look cañero que me llevan las nuevas cintas de audio Sony.



Y para celebrarlo, mogollón  de regalos. Recibirás gratis un pin de tu can favorito (hay 5 distintos) por cada 2 códigos de barras de cualquier cinta de audio Sony que mandes al apartado de correos 471, 08080 de Barcelona. Y además, entrarás en el sorteo de 50 teles Sony de 14" y de 2.500 chandals que se celebrará el día 3 de Diciembre. Casi nada.



Cintas
SONY
Audio
Lo más Enrollado de Sony

Los consejos de Mix



Si te preocupa algún juego o tienes problemas con cualquier pantalla, escríbeme. Busca nuevos alicientes con mis consejos y disfrutarás mucho más de tus juegos. Basta con que remitas tus preguntas a:

LOS SUPER JUEGOS DEL MES
C/. O'Donnell 13-1º.
28009, Madrid.

ELVIRA (PC y Amiga)



Me llamo Ricardo y tengo problemas con el juego **ELVIRA** *de la versión para* **PC**. *Estoy a punto de acabarlo y sólo me falta resolver dos enigmas. ¿Cómo puedo acabar con el monstruo de las catacumbas que lleva una piedra? ¿Qué he de hacer para coger la brasa del horno de la cocina? Os agradecería que contestarais a mis preguntas, pues estoy ansioso de acabar con Emelda.*

Ricardo L. M. (Valencia)

Para acabar con el monstruo, tienes que matarlo con la espada sagrada. Para obtener las brasas, has de coger los huesos que hay en la habitación de torturas de las mazmorras y depositarlos en la tumba vacía de las catacumbas. Con esto, el fantasma del torturado, que te impedía llevarte las tenazas en las mazmorras, descansa en paz, y puedes recogerlas y utilizarlas en las brasas del horno.

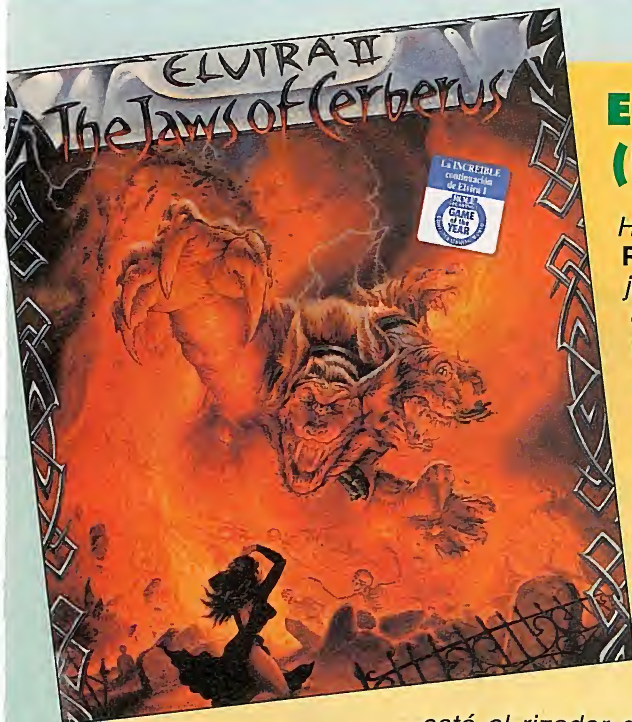
ZELDA II (NES)

Queridos amigos míos:
Tengo un problema con el juego ***ZELDA II: LA AVENTURA DE LINK.*** *No logro encontrar el tercer palacio. Me gustaría saber dónde se encuentra o cómo puedo llegar a él, ya que he conseguido destruir a los guardianes del primero y segundo palacio.*

Javier Castiella Herce (Teruel)

El palacio que buscas creo que es el Midoro, que está oculto en un pantano al otro lado de las montañas que se encuentran al sur del North Castle. Antes de ir al palacio Midoro, visita Saria, donde encontrarás un conjuro importante. Pelea contra más enemigos y acumula puntos de experiencia.





ELVIRA II (PC y Amiga)

Hola, me llamo Abel y tengo un **PS/1** *y acabo de comprar el juego* ***ELVIRA II.*** *El programa está muy bien, pero es bastante difícil. Con vuestro artículo de la revista he podido solucionar algunos problemas..., pero no todos. Cuando quiero entrar en la biblioteca de la casa de los fantasmas, no puedo. Dejo el cubo de construcción en el suelo, pero lo único que consigo es que el fantasma de la puerta se acerque y me aleje de ella. Otra duda consiste en saber dónde está el rizador de bolso en la habitación de Elvira y cuál es el hechizo de trampa detectora.*
Espero que podáis solucionarme estas dudas.

Abel Puche (Valencia)

Cuando el fantasma se acerque, avanza hacia la puerta de la biblioteca y entra en ella. El rizador está dentro de la caja de maquillaje que se encuentra a la izquierda. Para cogerlo, mira dentro de ésta.
El hechizo de trampa detectora tiene que usarse en las catacumbas para poder obtener algunos objetos, pero muchos de éstos no deben cogerse, pues están protegidos por diferentes tipos de trampas, como guillotinas, gases, etc. Este hechizo te avisa de ello.

MONKEY ISLAND (PC)

Me llamo Sara y tengo un **PC** *(VGA 256 colores), y me gustaría que me indicarais cómo conseguir un crédito en el juego* ***MONKEY ISLAND I*** *para comprar un barco, o cualquier otro truco para conseguirlo.*

Sara Fernández Cabra (Córdoba)

Es muy sencillo. Tienes que ir a la tienda y pedir un crédito. Entonces el tendero abrirá la caja fuerte, y es preciso que observes los movimientos necesarios para abrirla. Luego te preguntará si tienes trabajo, y le contestarás que te dedicas a limpiar barcos en la tienda de Stan. Después el tendero volverá a guardar el crédito en la caja fuerte y saldrá a comprobar si es cierto lo de tu trabajo. Aprovecha su ausencia para coger el crédito de la caja.

DARK SEED (PC)

Me llamo David y hace poco que me he comprado el juego ***DARK SEED,*** *pero me he atrancado en el Mundo Oscuro. Consigo darle la botella de whisky a Delbert a las seis en su jardín, se la bebe y deja un palo, que recojo. Accedo al mundo oscuro y tiro éste al guardián, que se cae al abismo. En la comisaría del mundo real cojo la pistola, y en la del mundo oscuro, el policía me mete en la cárcel y no puedo salir.*
Me gustaría saber cómo pasar de esta fase.

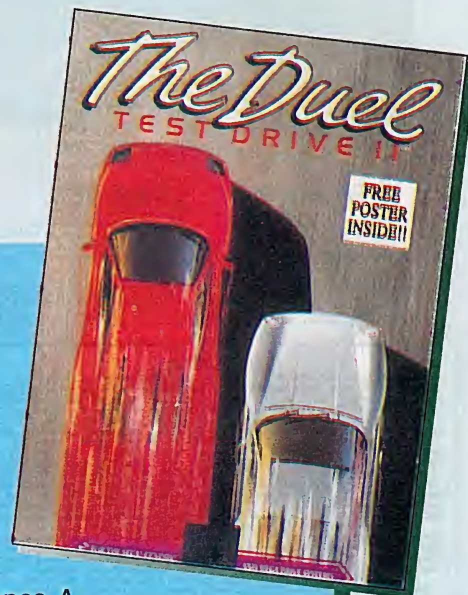
David Márquez (Madrid)

Para salir de la cárcel en el mundo oscuro, debes haber recogido de la biblioteca del mundo real una horquilla para el pelo que hay junto al escritorio de la secretaria. Debes usarla dos veces en la cerradura de la puerta de la cárcel.



Consejos y trucos

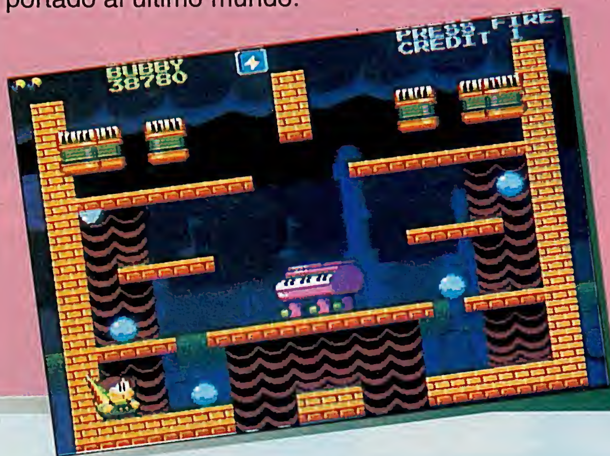




PARASOL STARS

AMIGA

Cuando llegues al cuarto nivel, paraliza a todos los enemigos y coge el corazón de la esquina superior izquierda. Coge las tres frutas verdes y serás transportado al último mundo.



THE DUEL: TEST DRIVE II

MEGA DRIVE

Este simulador de carreras de coches tiene un menú de opciones secreto. Mantén pulsados simultáneamente los botones A, B y C, mientras conduces.



M1 ABRAMS TANK

MEGA DRIVE

Durante la demo pulsa B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B y C. Esto proporciona invulnerabilidad.



EPIC

AMIGA y PC

Los códigos para los distintos niveles del juego son:

AURIGA	MUSCA	FORNAX
CEPHEUS	PYXIS	CAELUM
APUS	CETUS	CORVUS

SLIME WORLD

ATARI LINX

Los códigos del juego son:

D499A4	159DF9
559925	259CF2
5A9E23	E79FB5
E791BS	259BF7
D01A24	E1DA75
E1DA75	9157B6
078BC1	919073
8F0BCB	







IRONSWORD

NES

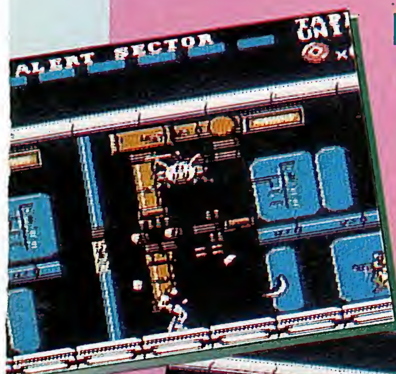
La clave ZGHMWXDQMQMR proporciona hechizos extra. Si quieres más vidas, puedes sustituir dicha clave por: ZGHMNXDQMQMR.



TURRICAN

MEGA DRIVE

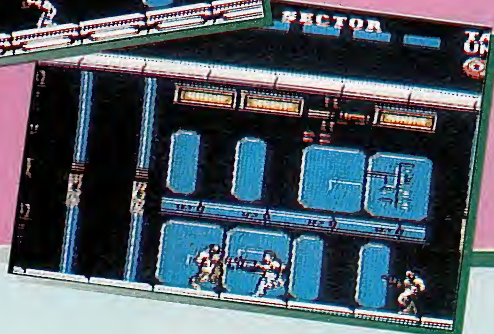
Para acceder a las opciones secretas de este juego entra en la pantalla de opciones y, manteniendo presionada la tecla ABAJO, pulsa A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A y A. Aparecerá un nuevo menú, con una interminable lista de opciones para facilitarte el juego.



POWER BLADE

NES

Para acceder al último nivel del juego teclea la clave 77KD10GJ.



Cargadores







ROLLING RONNY (PC)

Si este juego de plataformas te parece demasiado difícil, teclea el siguiente cargador desde el BASIC y ejecútalo con RUN. Si no ha habido errores, se creará un fichero llamado CROL.COM.
Cárgalo antes del juego y obtendrás energía y tiempo infinitos, así como suficiente dinero y cubos para acabar sin problemas todos los niveles.

```
10 'Generador de crol.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"crol.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 11
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "crol.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "E98800000000003D00437579558BEC50",1275
210 DATA "51561E8B46023D02017565C5760C83EE",1386
220 DATA "23AC3C9A755A813E622A55897552C606",1584
230 DATA "622AC3ADAD8CD98ED8803E0301A37540",1934
240 DATA "8B36040126C7043200803EBB00A37530",1194
250 DATA "8B36BC0026C7045802A1FA0081C10030",1493
260 DATA "8ED933F6813C0106750F394402750AB8",1422
270 DATA "90908904894402EB074681FE00FF75E4",1931
280 DATA "1F5E59585DFA2EFF2E03010E1FB82F35",1325
290 DATA "CD212E891E03012E8C060501BA0701B8",1031
300 DATA "2F25CD21BA8B01CD27",892
```



SUPER SPACE INVADERS (PC)

Crea el cargador con el GWBASIC a partir del siguiente listado y utilízalo antes del juego. Tendrás escudos infinitos y serás indestructible.

```
10 'Generador de cinvader.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cinvader.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 9
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cinvader.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB62000000003D0D007553558BEC501E",1177
210 DATA "51568B46023D1902753F8B46042D5307",994
220 DATA "8ED8B89090A3944AA3964AA3A74AA3A9",2338
230 DATA "4AC706B573C685C706B773F700C606B9",2045
240 DATA "7303A3BA7333C08ED8FA2EA10201A340",1870
250 DATA "002EA10401A34200FB5E591F585DFA2E",1383
260 DATA "FF2E02010E1FB81035CD212E891E0201",1056
270 DATA "2E8C060401BA0601B81025CD21BA6401",1152
280 DATA "CD27",244
```

VIKING CHILD (PC)

Lograrás tener energía ilimitada en este juego si con el GW-BASIC generas el programa CVIKING.COM a partir del listado que te ofrecemos a continuación. Una vez generado, teclea CVIKING y carga el juego como haces normalmente.

```
10 'Generador de cviking.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cviking.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 7
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cviking.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB4F000000003D02007540558BEC501E",1128
210 DATA "8B46023D120075308B46048ED8B89090",1498
220 DATA "813E6564FF0E7520A36564A36764A377",1822
230 DATA "64A3796433C08ED8FA2EA10201A34000",1772
240 DATA "2EA10401A34200FB1F585DFA2EFF2E02",1503
250 DATA "010E1FB81035CD212E891E02012E8C06",945
260 DATA "0401BA0601B81025CD21BA5101CD27",1185
```


TU
MUNDO
THRASHER
MAGAZINE
EASTPAK
THRASHER
SHOE GOO II
FLAT



A TODA PASTILLA

No sólo de videojuegos vive el ser humano. También hay otros entretenimientos como la práctica del skate-board, que tienen multitud de adeptos. Y no son nada desdeñables, ya que deslizarse a toda velocidad sobre las infatigables tablas de madera o fibra de vidrio es un reto a caballo entre la exhibición, el juego y el deporte, que entusiasma a los más arriesgados. Para que tu equipo esté al completo, aquí te presentamos una serie de artículos de patinaje con los que seguro que estarás a la última sobre las cuatro ruedas de tu monopatín.

Precios y direcciones:

- ★ Mochila: 6.255 pts.
- ★ Zapatillas altas: 12.420 pts.
- ★ Tablas: 11.000 pts.
- ★ Camiseta: 2.655 pts.
- ★ Gorras: 3.285 pts.
- ★ Ejes: 3.400 pts.
- ★ Reparador de calzado: 1.080
- ★ Cera: 585 pts.
- ★ Ruedas: 1.305 pts.
- ★ Kit de accesorios: 695.

☒ Action Sports. C/ Menéndez Pelayo,19. Madrid

LOS ROMEOS TIENEN SANGRE CALIENTE

Nos gusta que nos mimen



LOS ROMEOS escalaron los peldaños de la popularidad a base de músicas fáciles y rítmicas que acompañaban de letras que, a veces, se alejaban de las insinuaciones para enmarcarse en lo picante. Su nuevo trabajo, Sangre caliente, que se presenta este mes, supone una clara evolución en su estilo.

"Cualquier música es bonita si se hace bien, pero lo nuestro es el pop duro con mucho guitarreo."

Patricia es la cantante y el rostro del grupo. ¿Dos años para un cambio?
Los ritmos son más relajados, aunque también más bailables. De todas maneras, el primer single, *Arañas mi piel*, sigue la línea de *Muérdeme* y otros temas picantillos.
¿Cantáis para la gente de hace dos años o para los nuevos "bollicaos"?
Somos el denominador común de nuestra generación. Es el público quien elige, y no al revés.
¿En qué se demuestra este tiempo de madurez?
Las letras son más serias, también más tristes e intimistas. Antes teníamos mejor humor y una visión más optimista de la vida.
Pedro compone la mayoría de los temas. ¿Se acabó la diversión y comienza la profesionalidad?
Han sido dos años de carretera en los que se ha ganado en experiencia y se ha evolucionado musicalmente. También mejoramos nuestros equipos y dedicamos más horas a los ensayos. En definitiva, somos más exigentes porque vivimos de esto.
¿Patricia lleva más fans que cuatro músicos buenos?
No somos un grupo de fans, aunque nos gusta que nos mimen. Por tener una chica como cantante, tenemos menos seguidores acérrimos, porque fans, en este país, se asocia a mujeres. Ellas nos envidian y ellos pasan un poco, a no ser que destaquen los encantos físicos de la voz solista.

DCC o el futuro de la cinta cassette

Philips y **Polygram** han anunciado recientemente el lanzamiento del soporte que será con toda seguridad el sucesor de la cinta cassette convencional. Se trata del sistema ***DCC*** (Cassette Compacto Digital) que aporta la calidad del sonido digital a la cómoda y portátil cinta de audio. El reproductor grabador de ***DCC*** es totalmente compatible con las cintas convencionales, pero cuando se utilizan cassettes digitales se entra en el mundo de posibilidades que en su día trajo consigo el ***CD,*** ya que, además de la gran calidad que ofrece en la reproducción, proporciona ventajas tales como un acceso superrápido, programación automática de las pistas favoritas y el play al azar.
Pero la gran novedad que presenta el sistema es el *textmode*. Se trata de una característica por la cual se puede almacenar en la cinta información escrita que posteriormente reproducirá un monitor ***LC*** integrado en el reproductor. De esta forma, mientras se escucha la música de un grupo, podemos leer las letras de las canciones o información referente a la banda.



Panorama desde el puente

RADIO FUTURA han vuelto a sorprender con **Tierra para bailar**, disco póstumo, puesto que los miembros de uno de los grupos más maduros y centrados del panorama discográfico español han decidido hace meses tomar distintos caminos. *El puente azul* es una pequeña joya en la línea de calidad a la que nos tienen acostumbrados, con unos arreglos sorprendentes que rematan una producción de fuste internacional. En el último trabajo se incluyen nuevas mezclas de *El tonto Simón*, uno de sus primeros éxitos que deja de pertener a una minoría que lo tenía en la raya de los objetos de culto.

Buen tiempo y buena cara



A GLENN FREY se le nota su paso anterior en una formación musical. Como solista ha sorprendido con buenos temas que se refrendan en el **Strange Weather**. Domina el tiempo medio y la balada con un gusto que muchos quisieran para sí. *I've got mine* puede y debe convertirse en uno de los temas del año. Gracias a él, puede ocupar el sitio que le corresponde a nivel popular.

Citius, altius, fortius

Gigantes es el álbum doble de recopilación de éxitos cantados en español que van desde el *Piensa en mí*, en versión de LUZ CASAL, hasta el *América* de JOSE LUIS PERALES. Están casi todos y no se libra de los dúos compuestos por JULIO IGLESIAS y EL PUMA –*Torero*–, PLACIDO DOMINGO y PALOMA SAN BASILIO, y ROBERTO CARLOS junto a ROCIO DURCAL. El problema de estos trabajos es que no existe homogeneidad, pero los amantes de las canciones tiernas que apelan al sentimiento pueden disfrutar con CARLOS CANO, JUAN PARDO o ROCIO JURADO.

El arma definitiva



Una banda sonora que incluya temas de MICHAEL KAMEN y ERIC CLAPTON siempre resulta atractiva. En el caso de **Lethal Weapon 3,** el interés es doble debido a la colaboración de STING, ELTON JOHN y el saxofonista DAVID SANBORN. No tiene desperdicio este álbum y mucho menos el título que lo abre, *It's probably me*, una balada en la que STING se luce antes y después del duelo entre la guitarra de CLAPTON y el saxo de SANBORN. *Runaway train* es el tema interpretado por ELTON JOHN.

Tequila con mezcal



MALDITA VECINDAD Y LOS HIJOS DEL QUINTO PATIO son conocidos en España por distintas actuaciones en directo que dejaron buen sabor de boca. Lo suyo es una mezcla, a veces explosiva, que va desde las rancheras al más puro rock and roll, pero que se completa con claras influencias del rap. Dentro de **El circo**, título que han elegido para su último elepé, destaca *Pachuco*, que conjuga una música de rabiosa actualidad con una letra atrevida, denominador común en la práctica totalidad del disco.

¿Hasta qué punto marca una mujer como cantante?
Influyó en el primer disco, en el que las letras eran ingenuas o sexys, como Lolita. Aunque mantenemos algunos aspectos del elepé anterior, también hay una historia masoca y dura como *Arañas mi piel*.
¿LOS ROMEOS son la exaltación del pop?
Cualquier música es bonita si se hace bien, pero lo nuestro es el pop duro con mucho guitarreo. Nos consideramos ramonianos, aunque hemos ampliado caminos y ahora los ritmos son más suaves y las guitarras muestran su sonido en cada tema.

JAVIER ROBES

HIT PARADE

1	**THE ONE**	**ELTON JOHN**
2	Calor	Julio Iglesias
3	La gran fiesta clásica	Varios
4	Máquina Total Vol. 4	Varios
5	Por fin es viernes	Varios
6	Live at Wembley	Queen
7	Física y Química	Joaquín Sabina
8	Top 92	Varios
9	Barcelona 92	Varios
10	Greatest hits II	Queen

Datos facilitados por El Corte Inglés

Dale marcha

¡¡¡Viene Michael Jackson!!!

El 22 de septiembre es la fecha, por lo que a Madrid se refiere. Michael aparecerá en el escenario en olor de multitud después de una serie de fuegos artificiales sin que su grupo apenas hubiera calentado motores.

Desde ese momento, el escenario se enseñorea con sus poses -más que un torero- y sus desapariciones. Petardos, más fuegos de artificio, una plataforma móvil, dos pantallas gigantes para proyección de diapositivas, otras dos de vídeo y una gran batería de luces -500 bombillas-, aparte de las tradicionales a ambos lados y en la parte superior, conforman el escenario.

El propio MICHAEL JACKSON diseñó la coreografía, mientras que la composición final de *Dangerous*, el *world tour* que nos permitirá verlo en España a finales de este mes, hay que atribuírsela a **Kenny Ortega**, responsable de *Dirty dancing*, *Salsa* y la ceremonia de los Oscar de 1991.

La primera parte es un recorrido por sus canciones de siempre, incluida *Billy Jean* y, donde por primera y única vez habla y se dirige al público para recordar a sus cuatro hermanos mientras se proyectan fotos retrospectivas. Después llega una magnífica coreografía de *Thriller*, con marionetas en forma de esqueletos. El cantante desaparece y aprovecha una plataforma móvil que sube y baja en el escenario.

Canto a la paz

La segunda parte alterna los videos de **Landis** y **Singleton** con sus canciones en vivo. Lo lleva más descansado a los acordes del *Black or white*. No hace falta pedirle bises. Está en el programa que el show dura 130 minutos, y lo cumple escrupulosamente. Suena *We are the children* y llega el delirio. Niños de todas las razas salen al escenario mientras el proyector muestra fotos del Planeta Azul. Cogidos de



la mano, entonan con JACKSON el *Healt the world*, todo un himno a la paz -paloma con ramita de olivo en las transparencias- y la amistad entre los pueblos.
Por fin, una especie de científicos salen al escenario, se prepara un cohete en la espalda del cantante -sustituido por un doble a última hora- y entre los últimos acordes sale por los aires, como el astronauta de Los Angeles 84, para refugiarse entre bastidores por un lateral del escenario. El público queda tan sorprendido que, cuando quiere pedir otra canción, se han encendido las luces del escenario para invitarle a salir, con buen sabor de boca, entre murmullos de admiración.

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

Un baile de muerte



Lo conocemos por su música, su danza y sus manías. Ha hecho películas, videoclips e incluso es el protagonista de uno de los mejores videojuegos disponibles para las consolas **Sega**, y todo con la originalidad que caracteriza a este fenómeno.
Ahora, MICHAEL JACKSON lo va a tener mucho más fácil y va a poder redimirse de la película, eliminando en la consola al malvado Mr. Big, un psicópata, y a su banda de terroristas, que se han propuesto raptar a todos los niños de la ciudad. Sólo él puede encontrarlos.
Sus más famosas canciones —*Smooth Criminal, Beat it, Billie Jean* o *Bad*—, espléndidamente reproducidas en la consola ***Mega Drive,*** acompañan en su frenética carrera al bailarín, que, con el uso de la magia, de sus puños o tras una de esas frenéticas danzas suyas, acaba con los enemigos más peligrosos. Los gráficos, las animaciones, los efectos de sonido y las melodías de **MOONWALKER** lo convierten, sin duda, en un juego único en su género.

◆ **Sistemas:** Sega Mega Drive y Sega Master System

La leyenda continua



Por sólo 1.495 Pts. encontramos este mes el vídeo que recoge los mejores momentos de MICHAEL JACKSON hasta el *Dangerous*. Incluye desde las audiciones de **Jackson Five** hasta la multimillonaria gira mundial en 1988, con diseño de **Steven Spielberg**. También se recogen entrevistas con este ídolo mundial que figura en el Guinness de los récords tras haber superado la cifra de 40 millones de unidades vendidas con el archifamoso **Thriller**.



Vídeo



THELMA Y LOUISE

Mujeres en acción



Más de mil millones de pesetas recaudó este film de Ridley Scott en España, además de numerosos premios internacionales que incluyen el Oscar al mejor guión original. Este mes ya la podemos obtener en vídeo, tanto en el apartado de alquiler como en el de venta directa, al precio de 2.995 pesetas.

Thelma es un ama de casa aburrida y cansada de que su machista esposo la trate como una muñequita de porcelana. Louise trabaja como camarera y está de vuelta de todo. Sin embargo quiere dar a su vida un giro radical. Ambas aprovechan un fin de semana, se lían la manta a la cabeza y se dirigen a las montañas.
Probablemente, consigan disfrutar de los dos días más felices de su vida. Huirán de sus respectivas rutinas y, al menos durante ese tiempo, serán ellas y gozarán de la libertad que hasta ahora no han tenido.
Una parada en un bar de carretera cambiará su destino. En Louise afloran fantasmas de juventud y termina disparando a un vaquero que quiere abusar de su amiga. Desde un pequeño pueblo de Arkansas comienza un peregrinaje que las convierte en las fuera de la ley más perseguidas durante algunas horas, hasta que se produce un desenlace poético y admirable, un canto a la libertad y a la valentía.



Thelma y Louise son víctimas de su propio destino. Cuando un gigoló del tres al cuarto las deja sin dinero, tienen que robarlo para seguir huyendo. Son culpables, pero con los atenuantes de un cúmulo de circunstancias que las conducen a una situación límite. Las evidencias son tan claras, que no se atreven a plantear su defensa.

Quienes se perdieron esta magnífica película pueden verla ahora en la pequeña pantalla.

Todo en el film destaca por su calidad, desde la puesta en escena a cargo de **Scott** hasta la interpretación de **Susan Sarandon** y **Gena Rowlands**. Se completa una espléndida producción con una banda sonora muy efectiva y una fotografía sorprendente a la que contribuyen las localizaciones perfectamente ajustadas. Entre sus pequeños defectos destaca que, al final de la proyección, tenemos nuestras dudas y confundimos a Thelma con Louise y a Louise con Thelma; pero, ¿ese detalle importa realmente?

P. DE FRUTOS

Tele



Hulk, en todos los frentes

Hulk Hogan no para, el pressing catch le lanzó a la fama y la explota en todas las trincheras.
Recientemente han aparecido en España tres vídeos que recogen los mejores momentos del *WWF*, y en los que este increíble personaje ocupa un lugar destacado.
No solamente uno de esos tres productos está dedicado a sus evoluciones sobre el ring, sino que aparece, junto a *El Ultimo Guerrero* y a *Demolición*, como la figura estelar del titulado *Súper héroes de la lucha libre*.



En *Lucha sin límite* se enfrenta sobre el cuadrilátero a un gigante de color que intenta hacerle sombra. Como solamente uno puede ser el mejor, el último combate resulta tan encarnizado como espectacular.
Finalmente, *Suburban Commando* es un comedia de acción que se desarrolla en el futuro galáctico. **Hulk** es un cazador de recompensas que llega a la Tierra por casualidad y debe adaptarse a la vida en nuestro planeta cueste lo que cueste.

Una playa con vigilancia estelar

Ir a la playa, en las soleadas costas de Los Angeles, puede suponer todo un reto. Mil y un peligros acechan a los bañistas. Pero la vigilancia es ejemplar. Nada menos que Michael Knight, el ya casi legendario piloto de *El coche fantástico*, es el jefe de la patrulla de vigilancia de las doradas arenas californianas en la serie que actualmente emite Antena 3, *Vigilantes de la playa*. Su protagonista es el popular **David Hasselhoff**, quien antes de saltar a la pequeña pantalla se dedicó a la música. Ahora, enfundado en un uniforme de policía vive las peripecias de los bañistas e incluso salva alguna que otra vida en peligro. Gracias al arrojo y la valentía del grupo que lidera, **Hasselhoff** consigue imprimir un carácter humanitario a este telefilme que intenta resaltar también un aspecto de la juventud estadounidense.

Parker Lewis, un ganador nato

El instituto de Santo Domingo no es como los demás. Allí vive sus aventuras un personaje que ha calado hondo en el público: Parker Lewis.
Sus historias, que se desarrollan entre exámenes, notas, música y chicas, tratan, además, de los problemas de la adolescencia, pero desde una perspectiva humorística.



Aunque a primera vista pudiera parecer la típica serie realizada por y para el público juvenil, *Parker Lewis nunca pierde* hace gala de un planteamiento original, especialmente acentuado en la resolución de cada capítulo. Junto al protagonista, interpretado por Corin Nemec, se mueven una serie de personajes, como Mickey y Jerry–sus amigos–, la Sra. Musso –directora del instituto–, y Shelly, la hermana de Parker, un chico que se las arregla para salir bien de cualquier situación en esta serie que emite Telemadrid.

Miguelón sigue en pantalla

Miguel Induráin es el gran favorito para ganar el Mundial de fondo en carretera que este año se disputa en Benidorm (TVE-2). Si Miguelón lo consigue este mes de septiembre, habrá emulado a ciclistas como Merkx, Hinault y Roche, quienes, entre otros, ganaron la misma temporada Giro, Tour y Mundial.

S.M. VILLALBA



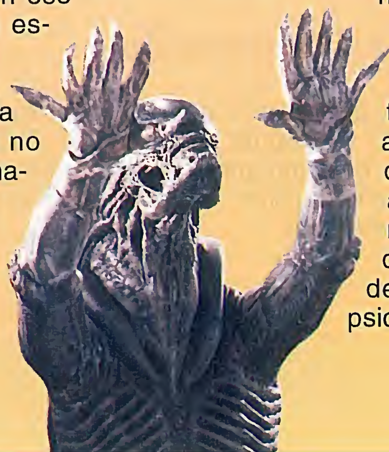


ALIEN 3

Pesadilla en las estrellas

Dice el refrán que dentro de cien años todos calvos, pero no hace falta esperar tanto. Basta con viajar a Fiorina 161, planeta de un remoto sistema solar plagado de piojos, para encontrarnos con unos habitantes rapados al cero por culpa de tan insistentes y molestos bicharracos.

Se trata de un mundo suspendido en el tiempo, una especie de comunidad monástica compuesta por los más violentos criminales del Universo que se encargan de una refinería minera subterránea en unas instalaciones de trabajos forzados de máxima seguridad. En ese entorno es donde se estrella la nave de la suboficial Ripley, la mujer solitaria, curtida en mil batallas, que no parece pertenecer a nadie, ni siquiera a sí misma. Su mirada está cansada después de vencer al alien de la nave Nostromo y tras haberse enfrentado con la Reina Extraterrestre en la segunda entrega de la serie.



David Fincher, conocido por sus videoclips para **George Michael**, **Paula Abdoul** o **Billy Idol**, debuta como realizador en un film donde no ha seguido los pasos de sus antecesores. *Alien 3* no abusa de los adelantos tecnológicos y se adentra en el terreno del intimismo. En este aspecto, está mucho más cerca del original de **Riddley Scott**, una de las joyas del terror psicológico a lo largo de la historia del cine.

En este caso, los habitantes de Fiorina 161 y la única mujer que comparte con ellos la lucha frente al horror intergaláctico no gozan de armas sofisticadas. Su astucia y valentía son las únicas opciones favorables que poseen para salir airosos, aparte de unas armas de fuego prácticamente convencionales.

Destaca en esta producción el *look* que presenta **Sigourney Weaver**. No es normal que una actriz tan acreditada como ella acceda a salir en pantalla con el pelo al cero. Una buena forma de mostrar su profesionalismo a los cuatro vientos.

P. DE FRUTOS

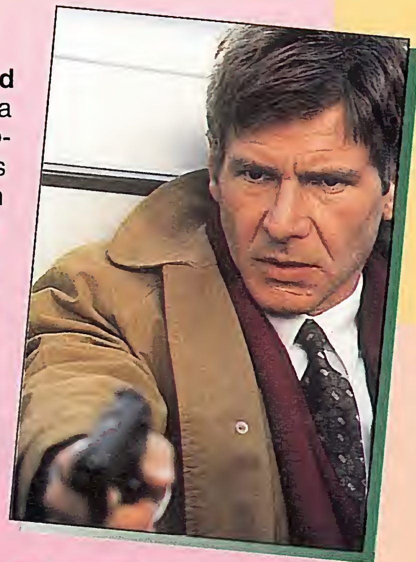
Título original: The Alien 3
Director: David Fincher
Intérpretes: Sigourney Weaver, Charles S. Dutton, Charles Dance, Lande Henriksen.



Alta definición en San Sebastián

El Festival Internacional de Cine de San Sebastián organiza este año –en su 40 edición– la segunda entrega de una sección dedicada a la televisión de alta definición. Tanto el acto de inauguración como el de clausura del encuentro cinematográfico donostiarra serán emitidos en alta definición en el recinto del Festival –el ya casi mítico Hotel María Cristina– y en la Expo, en los pabellones de Retevisión, CE, distintos países de la Comunidad Europea y, probablemente, en el pabellón de Euskadi. De esta manera, la tecnología ofrece la posibilidad de seguir el certamen de cine más importante de nuestro país, con una calidad de imagen –tal y como le corresponde– cinematográfica.

Ahora, en Inglaterra



En *Frenético*, **Harrison Ford** llegaba a París y raptaban a su mujer; en *Juego de patriotas*, mientras disfruta de unas vacaciones con su familia en Inglaterra, se ve envuelto en una acción terrorista. Cuando sale airoso del lance, su situación se complica porque tanto él como los suyos se convierten en los siguientes objetivos de la banda criminal. Interesante película de acción producida por el responsable de *La caza del octubre rojo* y dirigida por **Phillip Noyce**, quien cuenta en su haber con *Calma total*.

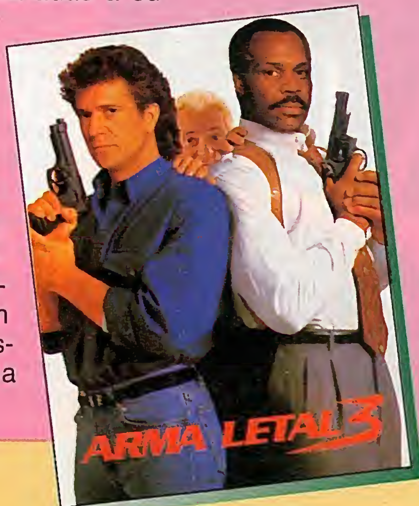


Un continente patas arriba

Es la familia más estrambótica y original que nos llega de Holanda. Aparecen lejos de su hábitat y encontramos a *Los Flodder en Amerika*. Tras convertir en ruinas su lujoso chalé, entran en un programa de intercambio cultural.
En el aeropuerto Kennedy son confundidos con una delegación de doctores rusos, y llegan a provocar un incidente tan sonoro en un night club que hasta la Casa Blanca se ve implicada en el accidente.

Policía blanco, policía negro

Tercera entrega de *Arma letal*, en la que Roger Murtaugh (**Danny Glover**) está a punto de jubilarse. Como es lógico, sus últimos días en el cuerpo se complican con un nuevo caso tan peligroso como los anteriores. Esta vez se trata de una partida de armas de fuego ilegales destinadas a su destrucción que, tras ser robadas, aparecen en poder de bandas callejeras.
Corrupción policial y toques de comedia a cargo de **Joe Pesci**, convertido en un agente inmobiliario con aficiones detectivescas que incordia más que ayuda.



Realidad virtual en pantalla



The Lawnmower man –El corta césped– es la primera película con producción británica que incluye imágenes de realidad virtual.
El argumento se basa en una historia de Stephen King en la que presenta a un disminuido que, con la ayuda de un experto en informática, se convierte en un auténtico superhombre.
La cinta ha sido dirigida por **Brett Leonard**, y tiene a **Jeff Fahey** y **Pierce Brosnan** como intérpretes principales. *The Lawnmowerman* será una de las estrellas de estas navidades, y lleva camino de convertirse en un clásico.

Sobre la mesa

En la cuerda floja



Es casi como tener el circo en casa. O al menos parte de él, ya que se trata de una función en miniatura del conocido ejercicio de la barra de equilibrio. El protagonista de este juguete es **BALLERINO**, un rinoceronte bailarín que recuerda a aquellos hipopótamos danzantes creados por Walt Disney para su película Fantasía. El objetivo de este juego de acción es procurar, combinado con la suerte en forma de dado, que el animal no pierda el equilibrio y lleve el mayor número de bolas posible. Pueden participar hasta cuatro personas, y está indicado a partir de los cinco años.



El increíble mundo de la palabra

La familia **DICCIOPINTA** no cesa de aumentar. El juego original, genérico, se basaba en explicar palabras en un tiempo límite de un minuto por medio de dibujos. Pero nuevos miembros se han sumado a este concepto. **DICCIOESCRIBE** es una versión en la que el objetivo principal es persuadir a los demás jugadores de que la definición que se da de una palabra es la correcta, y está recomendada a partir de los doce años. Por su parte, **DICCIOPINTA REFRANERO** aplica la idea original para explicar el rico mundo de los refranes a través de dibujos. **DICCIOPINTA PICANTE** - para participantes a partir de los diecisiete años- incorpora palabras de argot, dichos populares y sexo. Si la época de la que se guarda mejor recuerdo fueron los 60, **DICCIOPINTA AÑOS 60** recuerda toda clase de acontecimientos y personajes que dieron vida a esta década. Y para los más pequeños, **DICCIOPINTA PEQUES,** que da a elegir entre 400 palabras en cuatro categorías: hogar, colegio, vacaciones y competición.





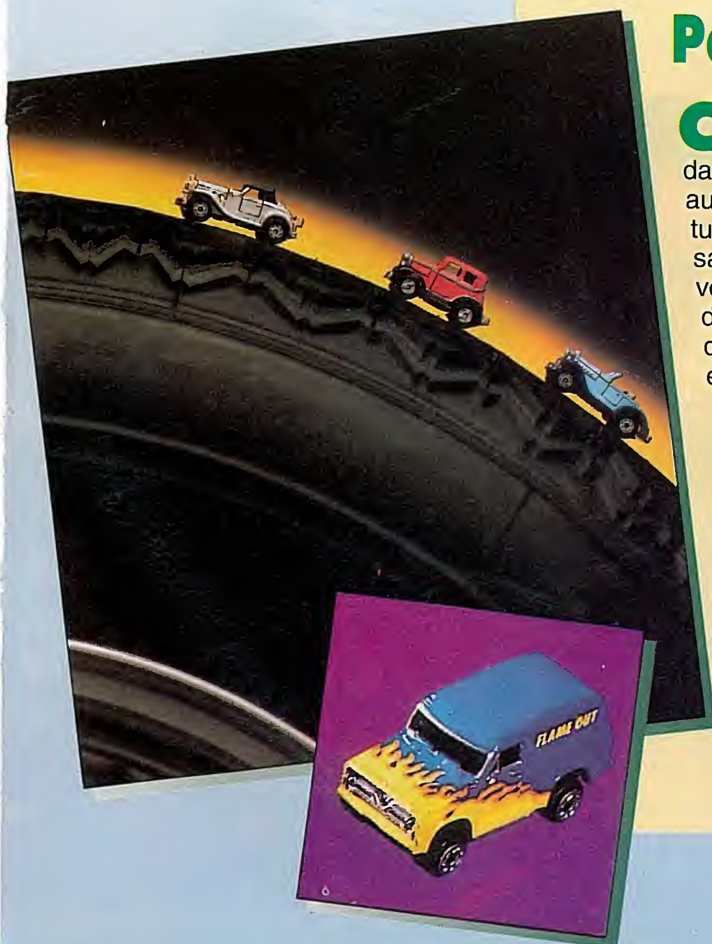
El año que vivimos con Cobi

Este ha sido el año de Cobi. La mascota de los Juegos Olímpicos de Barcelona se ha convertido, durante este renombrado 92, en uno de los protagonistas gráficos. Y también es posible entretenerse con él. **COBIANTORCHA OLIMPICA** es un juego de mesa en el que, acompañado por la mascota diseñada por Javier Mariscal, es posible recorrer las Comunidades Autónomas Españolas para ser el primero en llegar a la meta y no olvidar los éxitos deportivos conseguidos por el equipo español en las olimpiadas, que ya son Historia.



Pasión por el automóvil

Coleccionar miniaturas de coches puede llegar a convertirse en una auténtica pasión. Con los conocidos **MICRO MACHINES** nada hay más fácil, ya que presenta una increíble gama de todos los automóviles del presente y del pasado, e incluso algunos de aire futurista. Desde la colección aventuras a la monster competición, pasando por los guerreros de la autopista, los rockers o los locos del volante, es posible encontrar el coche ideal al gusto del consumidor. Además, existe una larga colección de accesorios, entre los que se incluyen garaje, lavacoches, tramos de pistas, base de emergencia, equipo de transporte y camiones.







Sobre la mesa



Sin límite de edad

¿Quién no ha tenido alguna vez un mecano entre las manos? Todos hemos disfrutado con este juego, que ha creado, incluso, futuros ingenieros. Y se mantiene en vigencia, dando paso libre a la creatividad constructora que, incluso, puede dotar de movimiento a sus creaciones, gracias a un motor eléctrico. A partir de los seis años y hasta los 99, algún rato perdido habrá para reconstruir en casa el barco, puente, edificio o máquina con la que siempre hemos soñado.



Entre bambalinas

Una de las más antiguas tradiciones europeas que se pueden contemplar en diversos museos del juguete son los teatros en miniatura. Niños de muchas generaciones han inventado sus propias escenografías y personajes, y aún sigue siendo un pasatiempo indicado para la infancia. **THEATRE** es el nombre de esta pequeña sala de comedia y tragedia en la que los pequeños pueden







demostrar sus habilidades artísticas con dos escenarios distintos: el castillo encantado y la granja. Princesas, dragones, guerreros y animales son los protagonistas de este mundo de candilejas.



Nervios de acero

No cabe duda de que uno de los juegos que, con toda justicia, puede denominarse inmortal es el de los tres en raya. Pero como estamos en la era de la electrónica y la tecnología, hasta este secular entretenimiento ha variado. Ahora, y listo para llevar en el bolsillo, se presenta el **QUICK TAC TIC**, una versión electrónica del trío rayado en la que se necesitan nervios de acero para vencer al contrario. Indicado para niños a partir de los seis años, posee dos niveles de dificultad, y también es posible batirse un solo jugador contra la máquina. Naturalmente, no hay que dejar olvidadas las pilas, que, en número de 4, necesita para llenar las horas de ocio.

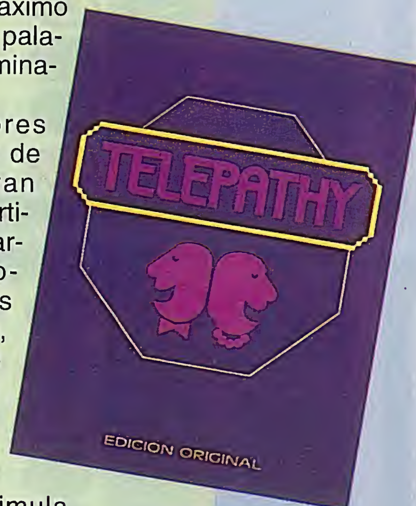


Influencias telepáticas

La telepatía no es cosa de broma, pero sí puede convertirse en una manera de pasar un rato de diversión.
TELEPATHY es un entretenimiento de mesa que consiste en escribir en el tiempo máximo de un minuto el mayor número de palabras que sugiera una determinada imagen.
Ganan los jugadores que mayor número de coincidencias hayan tenido en toda la partida. La edad de los participantes comienza a los diez años, pero no hay límite para jugar a este misterioso pasatiempo que estimula la imaginación.







HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

Estás pasando por un momento muy importante de tu vida. Debes aprovechar cualquier oportunidad que se presente, sobre todo, en el terreno laboral. El amor también te sonreirá este mes.
Consejo: No prestes juegos sin garantía de devolución.



CANCER

Si eres astuto y prudente, septiembre puede ser para ti el mejor mes del año, especialmente en todo lo referente al amor. Los proyectos que te plantees saldrán.
Consejo: El **RESCUE OF THE PRINCESS BLOBETTE** será parte de tu vida.



LIBRA

Septiembre te traerá por fin ese amor que tanto tiempo llevas esperando y que promete muchas alegrías. También desaparecerán los dolores de cabeza.
Consejo: El **JACK NICKLAUS** te rodeará de un ambiente saludable.



CAPRICORNIO

Hacia mediados de mes se solucionarán esos problemas de salud que estás padeciendo. Tus amistades están más cerca de ti de lo que piensas. Confía en ellas y encontrarás el apoyo necesario.
Consejo: Aplícate con el **LIFE AND DEATH.**



TAURO

Buen momento para viajar. Los desplazamientos te darán suerte. En el aspecto sentimental darás un pequeño resbalón por ser tan atrevido, pero no te preocupes, porque saldrás airoso de la aventura.
Consejo: Practica con **CRAZY CARS 3.**



LEO

Periodo muy favorable. No hagas caso de esas depresiones momentáneas que aparecen en tu camino. Sigue tu ritmo y no desaproveches ninguna de las oportunidades que te traerá este mes. Problemas bucales.
Consejo: Cúbrete bien cuando juegues con **WWF.**



ESCORPIO

Si no tienes vacaciones, deberías tomarte unos días, porque tus energías empiezan a agotarse, lo que pone en peligro muchos de los planes que tienes a medio realizar. La espalda puede darte problemas.
Consejo: Adopta una postura correcta cuando te sientes a jugar.



ACUARIO

Deja de volar y fija bien los pies en el suelo o crearás un clima de desconfianza hacia ti. Tus amistades están echando de menos tu solidaridad y apoyo. Como ya es costumbre desde que empezara el año, la suerte te sonreirá.
Consejo: No conviertas tu vida en un simulador aéreo.



GEMINIS

Los astros te están preparando una gran sorpresa que terminará con esa racha de mala suerte. Aunque el dinero vendrá hacia ti por varios caminos, también aumentarán los gastos.
Consejo: Los juegos deportivos serán tu fuerte.



VIRGO

Inicias un ciclo que cambiará tu vida de forma rotunda. Debes estar muy despierto si quieres lograr que se hagan realidad tus deseos. Si te gusta el deporte, practícalo.
Consejo: Muévete, aunque sea con el **WORLD COURT TENNIS.**



SAGITARIO

Aunque tienes mucho miedo a enfrentarte a los demás, el valor no es precisamente una carencia en tu signo. Debes aprender a imponerte más a menudo. Ten paciencia.
Consejo: Ganarás en el **NAM 1975.**



PISCIS

Con este mes desaparecerá la negatividad que ya comenzaba a angustiarte. No escatimes esfuerzos. El amor llegará hacia ti por medio de una amistad muy cercana que nunca consideraste.
Consejo: No huyas de los juegos complejos.

TRIVIAL

Soluciones a las preguntas del número anterior

GN	¿En qué continente dormirías con sábana en la sabana?
AL	¿En qué técnica pictórica se utiliza más agua?
H	¿Qué fiebre condujo a miles de colonos norteamericanos hasta California?
D	¿Qué deporte olímpico ha deparado a España mayor número de medallas?
E	¿Cómo se llama el personaje de Harrison Ford en la trilogía de **La guerra de las galaxias**?
J	¿Qué animal empuja las fichas del **PUSH-OVER**?

GN	Ninguna
AL	En Nueva York
H	Dinamarca
D	Para longitud
E	Robert Redford
J	En la Estatua de la Libertad

GN	¿Cómo es la tierra en que viven los onas?
AL	¿En qué museo se encuentra el Guernica?
H	¿Qué país presidió Eric Honecker?
D	¿Cuántos títulos ganó el futbolista José Guardiola en 1992?
E	¿De qué sistema es un vídeo que cuenta con Very high sensibility?
J	¿A qué mujer tienes que buscar en el tiempo?

GN	A Américo Vespucio
AL	En la Cartuja
H	Por Granada
D	Ninguno (no es S.A.)
E	Lewis Parker
J	A la ***Game Boy***

DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS

Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen en esta página y meterlas en un sobre indicando edad y tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C/ O´Donnell 12. 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.